RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

IMPÉRIO DE JADE

Começou como uma ideia. Depois um projeto sempre adiado. Então, uma eterna piada de primeiro de abril. Mas sempre foi, por todo esse tempo, um grande sonho. Um jogo de RPG no mundo de *Tormenta*, baseado na mitologia e cultura pop do Japão.

Escrever este livro trouxe vários desafios. O maior deles, inserir um mundo dentro de outro. Adicionar uma nova terra a um cenário de fantasia com quase vinte anos, com milhares de páginas publicadas. A ilha de Tamu-ra, ainda que mencionada tantas vezes, era desconhecida. Não é mais.

Você tem em mãos as ferramentas para forjar heróis. Para desbravar uma terra de perigo ao lado de companheiros leais. Para construir sua própria saga com ninjas e samurais.

Nossa missão acabou. A sua começa agora.

=====

MARCELO CASSARO

Quadrinhista veterano, fundou em 1995 a *Dragão Brasil*, primeira revista mensal especializada em RPG. Mais tarde seria um dos autores de *Tormenta*, o mais bem-sucedido RPG no Brasil; e 3D&T, jogo baseado em mangá e anime. Assinou HQs como *Holy Avenger*, *Victory*, *Lua dos Dragões*, *DBride: A Noiva do Dragão* e outras. Atualmente também é roteirista dos mangás nacionais *Turma da Mônica Jovem* e *Chico Bento Moço*.

ÁLVARO FREITAS

Escritor, revisor e tradutor, teve seu primeiro trabalho publicado em revistas de RPG aos 16 anos. Foi coautor da antologia *Senhoras dos Anéis* e revisor de romances como *O Inimigo do Mundo* e *Ritos de Passagem*. Atualmente é colaborador mensal na revista *Dragão Brasil* e autor publicado pela Jambô Editora (*Só Aventuras Vol. 4*, *Mundos dos Deuses*).

GUILHERME DEI SVALDI

Editor-chefe da Jambô, onde foi o responsável pela publicação de mais de 150 títulos, é também sócio fundador da Nerdz, maior rede de lojas geek do Sul do Brasil. Faixa preta de karate, visitou o Japão em 1999, mas para disputar outro esporte — o Campeonato Mundial de *Magic: The Gathering*. Agora, planeja voltar ao país para conferir se as regras de *Império de Jade* estão funcionando direitinho.

TORMENTA

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

TORMENTA

IMPÉRIO DE JADE

UM JOGO DE MARCELO CASSARO,
ÁLVARO FREITAS E GUILHERME DEI SVALDI

JAMBÔ

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Criação: Marcelo Cassaro,
Álvaro Freitas e Guilherme Dei Svaldi.

Capa: EUDETENIS.

Arte: Edu Francisco, Erica Awano, Erica Horita, Estevan Silveira, EUDETENIS, Ichirou, Lobo Borges, Marcelo Cassaro, Marco Morte, Rafael Françoi, Ricardo Mango, Sam Hart, Sylvia Feer e Wellington Dias.

Cartografia: Marco Morte.

Logotipia e Projeto Gráfico: Fábio Akio Fugikawa.

Ficha de Personagem: Tiago H. Ribeiro.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Álvaro Freitas, Leonel Caldela e Rafael Dei Svaldi.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Equipe da Jambô: Álvaro Freitas, André Rotta, Guilherme Dei Svaldi, Guiomar Lemos Soares, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Leonel Caldela, Maurício Feijó, Rafael Dei Svaldi, Rogerio Saladino, Freddy Mees e Tiago H. Ribeiro.

Agradecimentos especiais a todos os jogadores da fase de testes e membros do grupo de conselheiros da *Dragão Brasil*.

Tormenta é Copyright © 1999-2018 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 336.

Rua Sarmento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289
contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

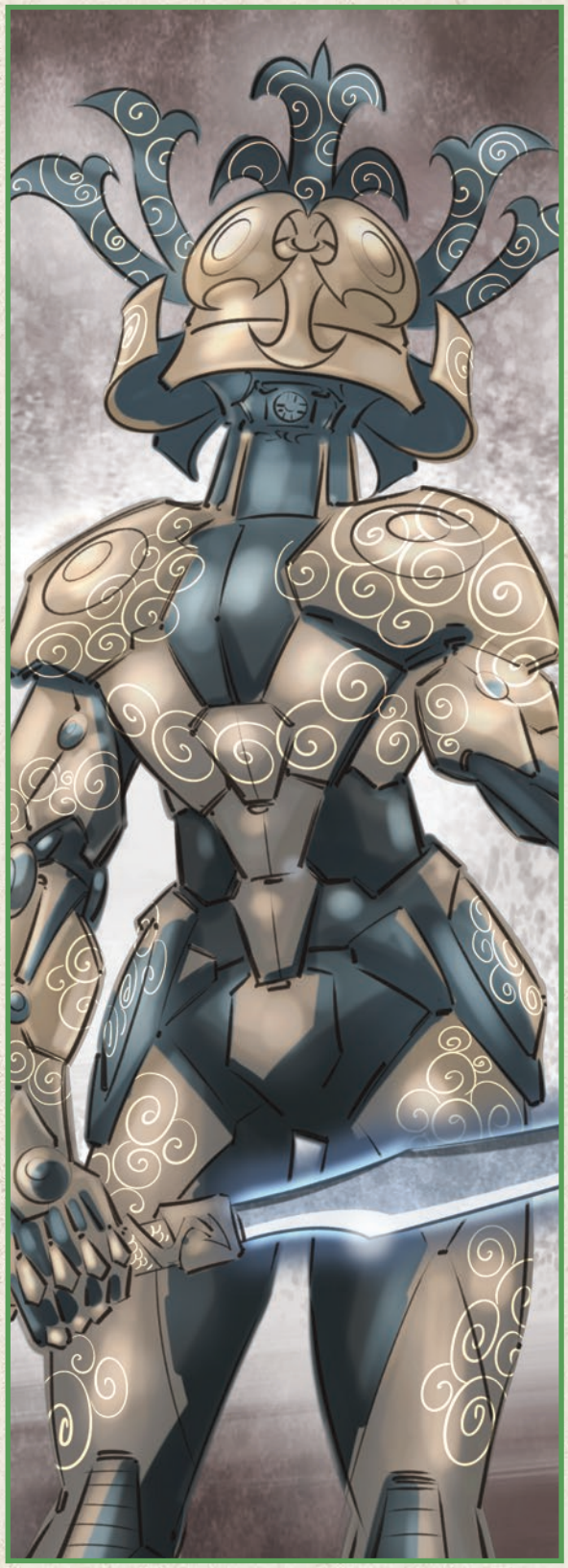
1ª edição: agosto de 2018 | ISBN: 978858365088-1

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

C343i Cassaro, Marcelo
Império de Jade / Marcelo Cassaro, Guilherme Dei Svaldi e Álvaro Freitas; ilustrações por Rodolfo Borges [et al.]. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2018.
336p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Svaldi, Guilherme. II. Freitas, Álvaro. III. Título.

CDU 794:681.31



RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Sumário

Introdução: Um Novo Império 5

O Império de Jade 6
Uma História Parcial 7
A Ilha de Tamu-ra 10
Império de Cidades 10
Império de Povos 13
Império do Dragão 14
Império de Perigo 14
Império de Honra 16

O que é RPG? 16
Itens Necessários 16
Mecânica de Jogo 17
Personagens Jogadores 17
Dez Coisas a Saber 20
Glossário 23

Capítulo 1: Construção de Personagem 25

Habilidades Básicas 25

Raças 27
Humanos 人間 28
Hanyô 半妖 30
Henge 変化 32
Kaijin 怪人 34
Mashin マシン 36
Nezumi 鼠 38
Ryuujin 竜人 40
Vanara バナラ 42

Classes 44
Bushi 武士 46
Kensei 剣生 49
Monge 僧 52
Ninja 忍者 55
Onimusha 鬼武者 58
Samurai 侍 62
Shinkan 神官 65
Shugenja 修験者 68
Wu-Jen 巫人 71
Yakuza ヤクザ 74

Características 77
Honra 78
Nome 87
Idade 87
História, Aparência, Personalidade 87
As Três Castas 89
Religiões 91
Sentai e Nakama 94

Capítulo 2: Perícias & Talentos ... 97

Perícias 97

Talentos 110
Talentos de Combate 111
Talentos de Perícia 123
Talentos de Destino 124
Talentos de Jutsu 128
Poderes Concedidos 131
Talentos da Tormenta 136

Capítulo 3: Armas & Equipamento 139

Riqueza & Moedas 139
Armas 141
Armaduras & Escudos 149
Itens & Serviços 152
Materiais Especiais 157

Capítulo 4: Jutsus 159

Regras Gerais 159
Lista de Jutsus 167
Jutsus Básicos 172
Jutsus Medianos 182
Jutsus Avançados 191
Jutsus Sublimes 202
Jutsus Lendários 212

Capítulo 5: Jogando. 223

Testes 223
Testes de Habilidade 223
Testes de Perícia 223
Testes Simples 224
Testes Opostos 224
Outras Regras 224
Novas Tentativas 224
Condições Favoráveis e Desfavoráveis 224
Prestar Ajuda 225
Ferramentas 225
Testes sem Rolagens 225
Testes Estendidos 225

Combate 227
A Rodada de Combate 229
Ferimentos & Morte 233
Movimentação 234
Condições Especiais 234
Seres Maiores e Menores 236
Quebrando Objetos 236
Combate Montado 237

Capítulo 6: Mestrando 239

O que É Mestrar? 239
Criando Aventuras 240
Estilos de Jogo 240
Conduzindo o Jogo 241

O Mundo de Jogo 243
Personagens do Mestre 243
Viagens 244
Clima 245
Custo de Vida 246

Desafios & Condições 247
Desafios 247
Condições 251

Clarificações 252

Capítulo 7: Bestiário 255

Animais 256
Construtos 260
Humanoides 264
Monstros 269
Youkai 274

Capítulo 8: Recompensas 283

Pontos de Experiência 283
Tesouros 284
Itens Mágicos 289
Armas 291
Armaduras 296
Ofuda 300
Amuletos 301
Acessórios 304
Artefatos 309

Outras Recompensas 312
Reputação 312
Honrarias 312
Aliados 313
Recompensas Fora de Jogo 315

Capítulo 9: Shinkyo, a Nova Capital 317

Personalidades 331

Open Game License 335

Ficha de Personagem 336

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

UM NOVO IMPÉRIO

A última lembrança de minha terra natal era um pesadelo. O céu, tomado por nuvens vermelhas, cor de sangue. Uma chuva cáustica começava a cair, derretendo chapéus de palha, guarda-sóis de papel e a pele exposta da multidão em fuga. Trovões ribombavam, ensurdecedores. Meu pai me carregava às costas e, apesar da gritaria e trovões, eu conseguia ouvir o plaque-plaque-plaque de suas sandálias de madeira. Eu não sabia para onde estávamos indo. Mas lembro de olhar para cima e ver, pela primeira vez, o Imperador em toda a sua glória: um dragão celestial de centenas de metros de comprimento, enrodilhado e voando em círculos sobre nós.

Então um clarão, uma desorientação... e uma mudança.

Aquele dia, quando eu ainda era apenas uma garotinha, me marcou para sempre. Marcou toda a minha cultura, meu povo, para sempre. Naquele dia, Tamu-ra acabou.

Mas tudo que nasce morre — e tudo que morre renasce.

=====

Quando os templos, ruas, castelos e tradições do Império de Jade ainda estavam intactos, meu destino havia sido traçado desde o nascimento. Mulher, de casta dai'zenshi. Eu serviria a meu futuro esposo, também de família samurai. Talvez pudesse ensinar as artes que aprendi para minhas filhas. No entanto, devia me acostumar à ideia de que meus filhos começariam seus treinamentos como samurais muito cedo.

Mas o Império de Jade se fora. Nós, parcos remanescentes salvos por Tekametsu-sama, tínhamos que fazer o nosso melhor para manter as tradições, vivendo em meio aos gaijin da imensa — e bárbara — cidade de Valkaria. Quando se cresce tão próxima de um povo cuja principal divindade não é apenas uma mulher, mas uma estátua titânica, você começa a ter ideias diferentes sobre o seu futuro.

Eu certamente tive ideias muito diferentes sobre o meu.

=====

Meus cabelos verde-azulados sempre chamavam atenção, onde quer que eu fosse. Mesmo na cidade cosmopolita cheia de estranhos bakemono, hanyô tatuados do deserto e outras raças ainda mais esquisitas, uma humana de cabelos coloridos atraía atenção. Assim, aprendi muito cedo a me defender, mesmo com a desaprovação de meu pai.

Desaprovação que aumentava a cada estação, a cada resposta fora de minha posição, a cada tentativa de aprender algo proibido. Desaprovação que nunca terminou, nem mesmo em seu leito de morte, quando me chamou apenas para dizer, com rancor, que se não tivesse me salvado, minha mãe talvez não tivesse ficado para trás.

Naquele dia, chorei pela última vez, cortei os cabelos e saí de casa com o daisho de meu pai. Se minha cultura não me aceitava, eu encontraria quem o fizesse.

=====

Anos se passaram. Tornei-me o que chamam aventureira: caçava monstros, salvava inocentes e ganhava algum tesouro no processo.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Nunca esqueci minhas origens. A katana de meu clã, Tsurugi, era minha fiel companheira, e eu sabia que não desonrava meus ancestrais pois seus poderes cresciam conforme minha conexão com ela aumentava. Comissionei a construção de uma haramaki, armadura tradicional — mas esmaltada em rosa, como pétalas de cerejeira. Sentia-me feliz, conforme deixava para trás os laços com aquilo que era nocivo, e abraçava o novo, sem desprezar o antigo.

Após uma missão particularmente difícil, em que derrotamos uma invasão monstruosa às terras de reinos mais ao leste do Reinado, descansava em uma taverna quando rumores começaram a correr o mundo: o Cavaleiro da Luz acabou com a Tormenta em Tamu-ra. O ano havia sido estranho e cheio de incidentes, aquilo parecia ser só mais um rumor. Mas a cada nova cidade, aldeia ou vilarejo, uma nova notícia. Um exército de deuses estava sob seu comando. Ele empunhava a própria espada de Khalmyr. A reconstrução começou.

Eu me sentia dividida. Parte de mim queria continuar viajando por Arton, conhecendo e protegendo essa terra que me acolheu. Parte de mim queria sair imediatamente em direção a Tamu-ra, atravessando o Mar dos Monstros a nado se fosse preciso.

Expliquei a situação aos meus colegas de grupo. Todos foram compreensivos e resolveram fazer a viagem comigo.

=====

Semanas de viagem e finalmente posso ver um porto ao longe. O capitão diz que é Shin'Yumeng, a nova capital do Império. O vento traz da terra o cheiro de cerejeiras. Mais uma vez, o sol nasce a leste.

Tudo que morre renasce.

O IMPÉRIO DE JADE

Neste mundo chamado Arton, ao nordeste de seu maior continente, há uma grande ilha. Uma terra que vê o alvorecer antes de todas as outras. Uma terra de sol nascente.

Ilha de Tamu-ra. Lugar de montanhas nevadas, vastas planícies, costas rochosas. Lugar de grande beleza, mas também severo, assolado por terremotos, maremotos, vulcões, até mesmo bestas gigantes. Aqui, um povo como nenhum outro nasceu. Não um povo fantástico como elfos, anões ou minotauros. Um povo humano.

Sua origem é traçada até milhares de anos atrás, nascidos da consumação amorosa entre o Primeiro e a Andarilha. Isolados, afastados do grande Reinado de Arton, construíram sua própria identidade. Lutaram contra os elementos, contra os constantes desastres naturais. Travaram inúmeras guerras, tingiram de sangue suas planícies. A cada tragédia, erguiam-se mais fortes, mais felizes por estarem vivos. Tornaram-se uma raça de perseverança, determinação, otimismo. Pessoas habituadas ao ciclo natural. Vida e morte. Inícios e fins.

Até que veio a tempestade.

A Tormenta. *Oni-ame*, a chuva de demônios. O ataque planar de outra realidade, outra Criação. Relâmpagos destroçaram as montanhas, sangue ácido choveu sobre cidades e aldeias. Monstros antinaturais que a mente racional só conseguia reconhecer como demônios-insetos — sendo assim nomeados *akumushi* — chegaram em hordas infindáveis. A besta-fera Igasehra, Lorde da Tormenta, ergueu-se gigantesca para devastar e governar. A ilha inteira tornou-se um pesadelo vermelho. Tamu-ra morreu.

Uma pequena parte da população conseguiu refugiar-se no estrangeiro, na capital do Reinado de Arton. Ali, tentaram preservar quem haviam sido. O vasto Império reduzido a um pequeno bairro étnico. Para aquele povo orgulhoso, a vergonha era ainda pior que a morte.

Mas o que nasce morre — e o que morre, renasce. Os heróis do Reinado enfrentaram a Tormenta. Seu maior campeão sagrado, o cavaleiro Orion Drake, liderou nada menos que um exército de deuses contra os invasores. Travaram batalha sem igual na história do universo. O Lorde da Tormenta foi expulso. A tempestade foi derrotada.

Agora, pouco a pouco, os tamuranianos retornam. A outrora bela ilha tornou-se árida, perigosa, contaminada. Ainda assim, será retomada. O Império será reconstruído, como tantas vezes antes. Tamu-ra voltará a ver o sol nascente.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

UMA HISTÓRIA PARCIAL

5 bilhões de anos atrás. Forjados pelas forças primordiais Win e Wang, nascem Lin-Wu e a Família Celestial.

5-4 bilhões de anos atrás. O príncipe Tai'Yang e a princesa Yumeno apaixonam-se e desafiam suas famílias divinas. São condenados por Lin-Wu a viver eternamente afastados, ele existindo apenas durante o dia, ela à noite, tocando-se apenas por um breve momento a cada amanhecer e anoitecer.

1 bilhão de anos atrás. A princesa Shunka'Shuuto começa sua peregrinação, trazendo as quatro estações ao mundo.

260 milhões de anos atrás, Era Sugora. Começa o reinado dos *kaiju*. Monstros imensos vagam pelo mundo, travando batalhas titânicas por seu domínio.

7 milhões de anos atrás. Surge Tikauromu, o primeiro *daikaiju*, expulsando todos os kaiju de volta ao Trono de Sugora e reclamando a ilha de Tamu-ra como seu território. Seu atual paradeiro é desconhecido; suspeita-se que estaria hibernando sob a ilha, seus movimentos ocasionais causando todos os terremotos.

4 milhões de anos atrás. Durante um eclipse total do sol, o príncipe Tai'Yang e a princesa Yumeno reencontram-se e consumam seu amor. Dessa união proibida nascem os primeiros bakemono; por toda a história, sempre que um eclipse ocorre, novas hordas bakemono são despejadas sobre Tamu-ra, entre outros desastres.

40 mil anos atrás, Era Bakemono. Em um mundo ainda sem seres humanos, os goblins, ogros, tengu e outras raças humanoides erguem vastos impérios e travam guerras sangrentas durante milênios.

30 mil anos atrás, Era Kemono. Caçados e mortos pelos bakemono quase até a extinção, os animais reúnem-se em conselho e decidem revidar. Erguem cidades e castelos habitados por henge, nezumi e outros antigos povos-fera.

10 mil anos atrás, Era Hunabito. Chegando de terras além-mundo, a princesa guerreira Nozomi se revolta diante da bela ilha infestada de monstros. Esta terra precisa de campeões para protegê-la. Admirado com a audácia da peregrina, o Dragão transforma o mais forte bakemono em Hunari, o Primeiro. Ainda uma fera, ele e Nozomi realizam uma longa jornada em busca do tesouro supremo chamado honra. Ao finalmente encontrá-la, torna-se humano. Hunari e Nozomi então casam-se para dar início à raça humana.

5-4 mil anos atrás. Os descendentes de Hunari e Nozomi seriam conhecidos como Huna'Bito, o Primeiro Povo. Poderosos bárbaros nômades que cavalgavam cães-leões na Grande Estepe, sempre mudando de lar conforme o avanço do inverno e as migrações das manadas de bisontes, sua caça principal.

1000 anos atrás. O chefe-caçador Bai'Fan sonha com um tesouro em terras distantes. Após uma longa jornada para o sul, Bai'Fan e seu bando não encontram mais bisontes para caçar. Faminto, é visitado pela princesa Shunka'Shuuto, que oferece a ele uma tigela de arroz. Com a descoberta do mais importante alimento, é inventada a agricultura. Os humanos não precisam mais viver como nômades, estabelecendo as primeiras comunidades.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

0, Era Kotoba. Tanadora-sensei, a Professora, presenteia os povos humanos com os ideogramas *kanji*, assim nascendo a escrita.

87. Após uma jornada de iluminação, o monge andarilho Xiaosi Hang reúne um grupo de dez discípulos em isolamento nas montanhas para um longo treino. Séculos mais tarde, os Nove Puros fundariam suas próprias ordens monásticas, trazendo ao mundo as artes marciais. Quanto ao décimo discípulo, diz-se que era na verdade Wang-Ho, o Sombrio.

130. Surgem os primeiros daimyo: senhores de terras que protegem os camponeses contra os bakemono e youkai em troca de obediência e tributo.

206. Doragami, o Bruxo, acolhe a ainda jovem Miya Sugihara como sua aprendiza; ela seria a primeira humana a aprender e executar jutsus.

250. Fundação de Xuan-cho, a Primeira Cidade.

288. O kaiju Raragon ataca a cidade de Xuan-cho, destruindo-a completamente. Em busca de segurança contra novos ataques, o povo de Tamu-ra passaria a construir suas cidades no extremo leste da ilha.

300. O daimyo Hinata Komeishishu declara uma grande extensão territorial como província Komeishishu. Outros grandes senhores de terras passariam a demarcar suas próprias províncias, levando a tensão e conflito entre os daimyo.

304. É avistado Grimgauros, o primeiro kaiju titã registrado.

317. O daimyo Honshi Komeishishu nomeia Otomo Sunthai como seu servo guerreiro: surge o primeiro samurai.

319. Ocorre o Grande Levante Nezumi. Uma horda de homens-rato avança sobre a província Narahoma, chacinando sua população. Combater os nezumi leva os demais daimyo a reforçar ainda mais suas tropas.

324. Um eclipse previsto para este ano simplesmente não acontece.

326. Levada por sua ambição, a princesa Nozomi alia-se a Doragami-sama e outro membro desconhecido da Família Celestial, em levante contra o domínio de Lin-Wu. O golpe fracassa, e o Dragão condena os três revoltosos a penas severas.

393. O kaiju Diagon ataca a cidade fortificada Nishidori. Suas muralhas e defesas resistem ao monstro, que desiste e retorna ao mar; pela primeira vez na história de Tamu-ra, um ataque kaiju é repelido.

378. Fundação de Yamadori, capital de Yuan'Liang.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

400. Grande Terremoto de Jinshan. A capital da província Jinshan, assim como outras grandes cidades, são arrasadas.

421. Lin-Wu nomeia os Três Honrados, seus maiores samurais e fundadores dos grandes clãs: Yagyuu Yamamoto, do Clã da Montanha; Sanjo Kumoeda, do Clã das Nuvens; e Matsura Tokugawa, do Clã dos Rios.

444. Ashida Kagemaru escreve o lendário e infame Tratado da Arte Ninja. Por seu crime, é amaldiçoado por Lin-Wu, condenado a vagar pelo mundo como uma sombra.

460, Era Naisen. O mais sangrento período de guerra. O daimyo Ise Moriyori declara-se xogum. Os maiores e mais ambiciosos daimyo se tornam generais tirânicos.

478. Ocorre a Batalha de Nabeshima, entre as províncias Chimako e Yanagizawa. Centenas de milhares morrem em ambos os lados.

481. Em meio à Batalha de Imagawa, o mestre kensei Miyake Sadatsume derrota, sozinho, seiscentos soldados inimigos.

501. Yoshihama Toyozo, o Xogum de Ferro, reúne suas forças para tomar Yamadori.

519. A Grande Fúria. Enraivecido com as guerras sem honra que assolam Tamu-ra, Lin-Wu se enfurece, causando grandes terremotos e erupções vulcânicas. Quase todas as grandes cidades são arrasadas, a humanidade é levada à beira da extinção.

530, Era Teikoku. A Grande Unificação. Tekametsu, o dragão celestial, é declarado Imperador. Seu primeiro decreto é declarar todas as províncias da ilha como parte do Império de Jade. Yamadori é declarada capital do Império.

567. Os chefões rivais Shiba Nairyori e Satomi Yoshiharu estabelecem as primeiras famílias yakuza.

603. Os maiores shugenja do Império são bem-sucedidos em realizar um arriscado ritual para afastar o kaiju Raragon. Por seu ato, são escolhidos por Tekametsu como seus conselheiros pessoais, os primeiros membros do Círculo Dourado.

805. Grande Terremoto de Minaraha. A cidade pesqueira de Minaraha é arrasada.

857. De alguma terra distante além-mundo, surge o Invencível Zatasen. Após desafiar, vencer e matar alguns dos maiores guerreiros do Império, ele deixa Tamu-ra, jurando retornar um dia.

952. O Castelo Kuzuyako é destruído pelo kaiju Eleclas.

954. Após uma grande jornada mística, o shinkan Chen'Tsai afirma ter desvendado o mistério do eclipse não ocorrido em 324; os Príncipes Proibidos se mantiveram afastados por temer algo ainda mais terrível que todos os desastres ocorridos ou ainda a ocorrer.

987. Shin'Fushigi, o primeiro mashin, é concluído e ativado com sucesso.

1046. A capitã Nelvazis de Fortuna, durante uma audaciosa tentativa de circunavegar o continente de Arton, encontra Tamu-ra — uma terra exótica de samurais e ninjas, antes conhecida apenas por rumores. Sua tripulação explora a ilha durante os anos seguintes antes de retornar ao Reinado.

1050. Erkamax Riversorrow, emissário oficial da Coroa de Deheon, leva a Tamu-ra o primeiro tratado comercial entre o Reinado e o Império de Jade.

1052. O kaiju Ethergauros avança sobre a cidade portuária de Funatsukawa, destruindo-a completamente.

1056. Primeira incursão Unagi. Chegando em navios voadores de ciência e magia, esta raça planar de escravistas passaria a atacar cidades do Império.

1057. O mais recente reencontro entre Tai'Yang e Yumeno, durante um eclipse do sol. De sua consumação nasce o gigante Higa'Orochi.

1072. É revelada Sasori'Ken, a Espada Escorpião, capaz de tornar seu portador o mais poderoso ninja do mundo. Todos os clãs ninjas lutam por sua posse, iniciando Kage'Sensou, a Guerra das Sombras.

1081. Para deter o avanço do kaiju Emeradusa até a capital Yamadori, uma equipe sentai desperta e atrai seu inimigo Boulgauros. Após uma batalha que estremeceu toda a ilha, os kaiju retornam ao Trono de Sugora.

1083, Era Akumushi. A primeira manifestação da Tormenta destrói Tamu-ra. O Imperador Tekametsu, reunindo todo o seu poder mágico, transporta uma pequena parte da capital para a distante cidade de Valkaria, onde se juntaria ao bairro Nitamu-ra.

1098, Era Hikari. A Batalha dos Deuses. Sob a liderança do herói Hikari no Kishi, o Cavaleiro da Luz, um batalhão de deuses menores destrói a área de Tormenta de Tamu-ra.

1099. Fundação de Shin'Yumeng, a Nova Capital. Começa o repovoamento de Tamu-ra.

1102. O Grande Susto. Um esqueleto gigante odokuro ergue-se no rio Shirakawa, em pleno coração da capital Shinkyo. Felizmente é logo derrotado por heróis.

1103. Ano 1410 no Reinado de Arton. Época atual.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

A ILHA DE TAMU-RA

Embora seja sempre descrita como uma ilha, Tamu-ra é na verdade um arquipélago — mas, devido à vastidão absoluta de sua massa central, as ilhas menores são por vezes ignoradas. No passado, essas ilhas abrigaram seus próprios povos, com seus próprios maneirismos regionais. Quase todos foram varridos pela Tormenta, sem deixar sobreviventes.

Tamu-ra mede quase 2 mil quilômetros de norte a sul, e metade disso de leste a oeste. Vasta, jamais totalmente mapeada. No entanto, mesmo antes da Tormenta, apenas uma pequena parte de sua superfície era adequada a humanos.

Shirokita, o Norte Branco, é exatamente como sugere o nome. Região montanhosa e gelada, a meses de viagem das áreas povoadas. Confunde-se com o próprio norte polar de Arton, com mares congelados de navegação impossível, até mesmo criando passagens invernais para o continente. Diz-se que criaturas, e até pessoas, poderiam ter usado essas passagens para grandes migrações. Explicaria a existência mútua de certas espécies animais em Arton e Tamu-ra. Também explicaria a chegada da humanidade a esta terra — isto é, para aqueles pobres infelizes sem Lin-Wu em suas almas.

A oeste, Tamu-ra é limitada pelo **Kaiju'Umi**, o Mar dos Monstros. Trecho de água salgada que separa a ilha e o continente. Apesar da relativamente curta distância até Arton, sua travessia é perigosa e desafiadora — grande parte dos desastres naturais que assolam Tamu-ra tem origem aqui, na forma de maremotos e tufões. Ainda, nascidos no **Trono de Sugora**, a grande cordilheira continental (que os povos do Reinado chamam Montanhas Sanguinárias), os gigantescos monstros conhecidos como *kaiju* erguem-se furiosos para atravessar o mar e atacar a ilha. Esse fato, por longos séculos, levou os tamuranianos a considerar Arton um mundo maldito, uma terra a ser evitada.

Em sua região central, Tamu-ra oferece **Dai'Soogen**, a Grande Estepe. Centenas de quilômetros de planície temperada. Fria, árida, quase desértica, mesmo antes da Tormenta. Lar de antigos povos nômades, hordas errantes, capazes de domesticar e cavalgar ferozes cães-leões. Para uns poucos estudiosos, esses bárbaros do norte gelado poderiam ter sido os primeiros povos humanos na ilha.

A leste, a vastidão infinita do **Tayou'Umi**, o Mar do Sol. Águas muito mais gentis, mesmo levando a parte alguma. Pesca boa e farta. Nesta costa montanhosa vivia a maior parte da população tamuraniana. Aqui estavam suas maiores cidades, incluindo a antiga capital **Yamadori**. Antes da destruição. Antes da Tormenta. Porque exatamente a parte leste-nordeste de Tamu-ra recebeu os primeiros e mais violentos ataques da tempestade aberrante. Dos antigos e orgulhosos palácios, das vibrantes cidades pesqueiras, nem lembrança restou.

A Tormenta deixou Tamu-ra. Expulsa pelo Cavaleiro da Luz, **Hikari no Kishi,** aquele de nome Orion Drake — e seu invencível exército divino. A região leste-nordeste, onde havia a aterrorizante Cidade dos Retalhos, foi palco da maior batalha na história do mundo, um embate cósmico entre deuses e demônios. Hoje, o antigo campo de batalha é pura desolação, sobejando cadáveres de dragões e deuses mortos. Terra maldita, de pesadelos, corrupção, podridão. Ainda impregnada com o pesadelo aberrante. Ainda produzindo mortos-vivos e monstros disformes. Evitada a todo custo, esta parte de Tamu-ra é hoje conhecida como **Kiri'Kizu**, a Ferida Profunda.

IMPÉRIO DE CIDADES

SHINKYO, A NOVA CAPITAL

A grande reconstrução começa. No extremo sul da ilha, onde o clima é ameno e o mar é farto em pesca, nasce a **Nova Capital Imperial**. Já habituados a reconstruir suas habitações após desastres naturais, em poucos anos os tamuranianos ergueram um novo Palácio Imperial e, à sua volta, expande-se uma belíssima cidade. Praticamente metade de todos os seres humanos em Tamu-ra vive aqui.

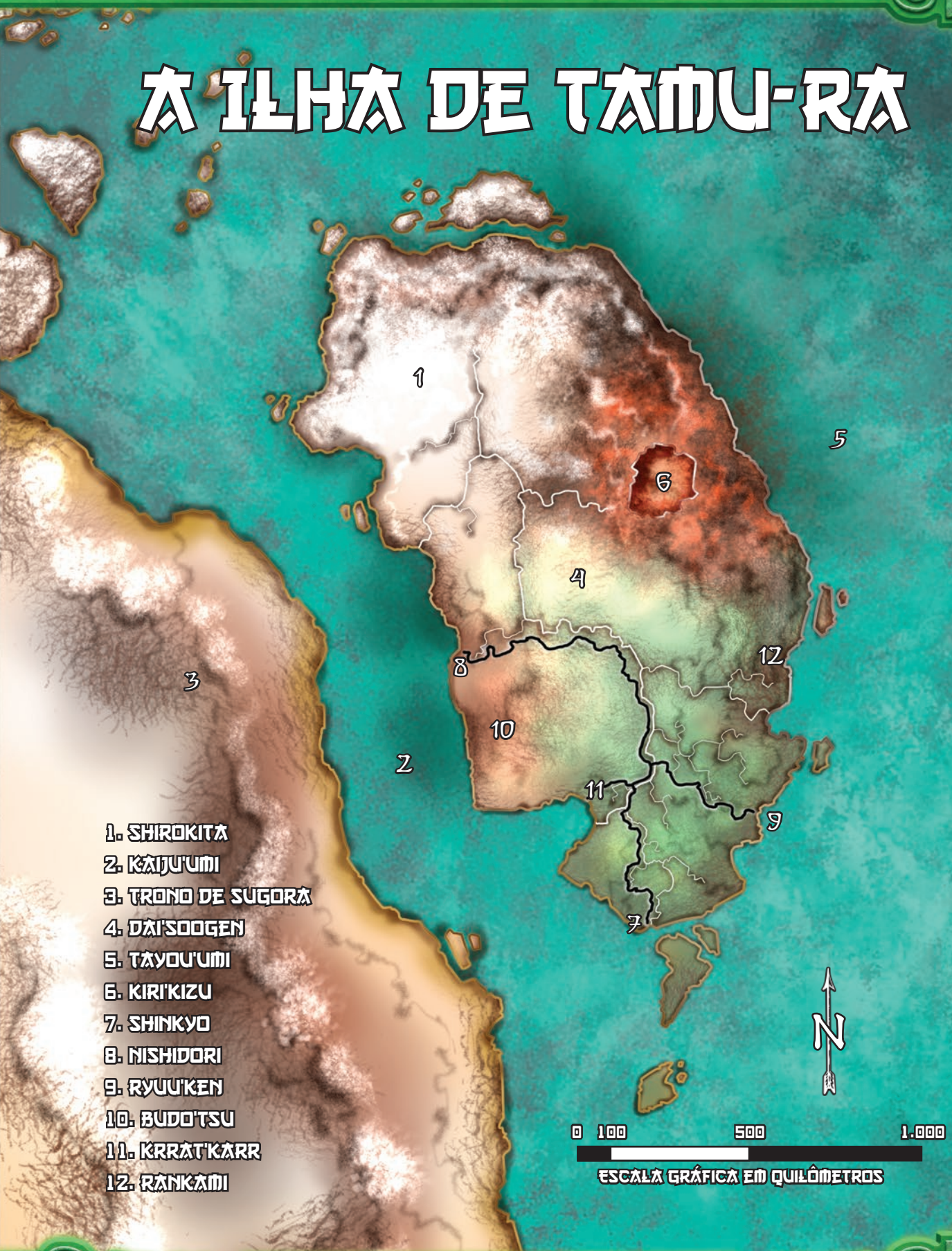
Shin'Yumeng, ou apenas **Shinkyo**, é também o mais acessível porto para navegar até Arton. Quando o Reinado acolheu um bairro inteiro de Tamu-ra em sua capital Valkaria, salvando milhares de vidas tamuranianas, assegurou a gratidão eterna de seu povo e seu Imperador. Antes isolada, Tamu-ra é agora aberta ao estrangeiro, aberta ao mundo. Visitantes de todas as raças e reinos são bem-vindos aqui. De fato, muitos nativos do Reinado têm se estabelecido na cidade para ajudar na reconstrução, começar vida nova, ou apenas buscar aventuras exóticas.

NISHIDORI, A FORTALEZA DO OESTE

Antes uma imensa fortificação com o propósito de proteger o Império contra os kaiju do oeste, Nishidori está entre as pouquíssimas cidades que resistiram à Tormenta mais ou menos intactas. Ainda que quase todos os seus ocupantes originais tenham perecido, suas robustas muralhas — capazes de deter até os gigantescos kaiju — conseguiram proteger as edificações internas.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

A ILHA DE TAMU-RA



RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Pouco mais de uma semana distante da nova capital, Nishidori tem sido restaurada, repovoada e expandida. Hoje, é a segunda cidade mais populosa da ilha. Enquanto Shinkyo é cosmopolita, pululando de estrangeiros, a **Fortaleza do Oeste** escolheu ser mais próxima da vida antiga, mais familiar ao que era antes. É uma cidade tradicional, seguindo estritamente o modo de vida tamuraniano antes da Tormenta. Embora a presença dos *gaijin* não seja proibida, é certamente menos encorajada.

RYUU'KEN, A ESPADA DO DRAGÃO

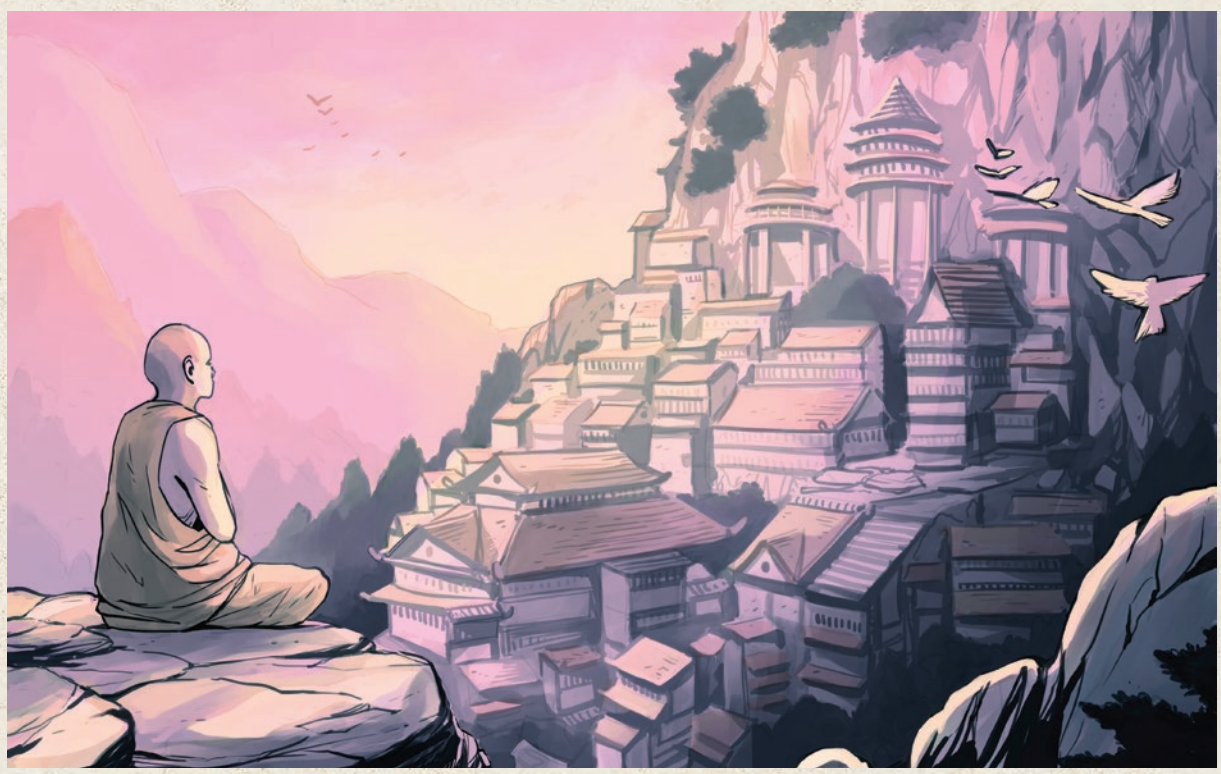
Nesta nova Tamu-ra não faltam mistérios. Os longos anos de presença antinatural da Tormenta, bem como a batalha cósmica entre deuses, dragões e demônios, liberaram forças além da compreensão, provocaram fenômenos impossíveis de explicar. Ryuu'Ken está entre eles.

Uma espada gigantesca. Uma katana medindo não menos de trezentos metros, profundamente encravada na foz de um rio que antes não existia. Só poderia ser empunhada pelo maior dos gigantes. Quando os primeiros desbravadores encontraram o artefato, não tiveram dúvidas; a arma pertencia ao próprio Deus Samurai. Lin-Wu cortou um novo rio das montanhas até o mar, para prover água doce ao povo em seu retorno. Esse povo, agradecido, assumiu a guarda da espada até seu dono decidir buscá-la. Assim se deu a fundação da **Espada do Dragão**, comunidade ainda modesta, mas que vem atraindo devotos de Lin-Wu — bem como os maiores artífices e forjadores do Império, inspirados pela lâmina divina.

BUDO'TSU, O MONASTÉRIO ETERNO

Antes da Tormenta, antes do Império, Tamu-ra viveu longos períodos de guerra entre suas províncias. Tiranos oprimiam o povo. Para evitar rebeliões, decretaram que apenas a aristocracia poderia portar armas — até hoje, nobres diferenciam-se de plebeus por suas espadas, mesmo que não saibam usá-las. Diante de tal injustiça, antigos monges inventaram formas de combate desarmado, ou usando ferramentas agrícolas comuns, para ensinar ao povo. Nasceram as artes marciais.

O complexo de templos **Budo'Tsu** figura entre os maiores monastérios de Tamu-ra, vasto como uma cidade. Não é sabido como a estrutura foi construída, encravada na lateral da montanha. Mistério muito maior reside no fato de que o mosteiro e seus habitantes teriam resistido aos anos de Tormenta *sem o mínimo dano*. O lugar é permeado de histórias sobre monges capazes de feitos inacreditáveis. Em busca de respostas, ou aprendizado em técnicas de combate, Budo'Tsu tem sido cada vez mais procurado por artistas marciais do mundo inteiro.



RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

KRRAT'KARR, A CIDADE NEZUMI

Por séculos o povo-rato viveu escondido nas montanhas, lançando ataques de guerrilha, desafiando a supremacia humana. Moravam em aldeias subterrâneas, escuras e imundas. Hoje, como símbolo da união entre as raças, o Imperador decretou que jamais nenhum nezumi precisará se esconder outra vez. Eles são bem-vindos em qualquer lugar do Império. Não apenas isso, eles também teriam sua própria cidade, onde poderiam viver sob o sol.

Inicialmente chamada Nezumi-cho, foi mais tarde renomeada Krrat'Karr — simplesmente "grande cidade" em idioma nezumi. Embora muitos até hoje suspeitem de alguma "armadilha dos humanos", boa parte do povo-rato mudou-se para a nova comunidade. Fazem comércio com os humanos, trocam artesanato e relíquias achadas nos subterrâneos por boa comida, roupas e armas. Disputam jogos e lutas de arena. Tentam conciliar seus modos violentos com uma vida civilizada. Talvez consigam. Talvez não.

A opinião de muitos tamuranianos sobre este lugar? Quanto menos se falar no assunto, melhor.

RANKAMI, A CIDADE PERDIDA

Ninguém vive em Rankami, não mais. Antigo castelo fortificado, cercado de mercados e fazendas, o lugar foi devorado e absorvido pela Tormenta. Deturpado, corrompido, tornado pesadelo. O que eram lares alegres, hoje são jaulas de caixas torácicas metálicas. O que eram torres e muros, hoje são ossos gigantes retorcidos. Tudo foi substituído por coisas que parecem ter sido arrancadas de corpos humanos e reforjadas de maneiras impossíveis.

Rankami não é a única Cidade Perdida no Império — é apenas a mais conhecida. Embora muitas comunidades tenham sido reduzidas a pó, outras mais foram *corrompidas,* tornadas versões macabras de si mesmas. Se serviam para abrigar demônios, ou apenas para trazer mais terror aos tamuranianos, ninguém sabe.

Embora os horrendos akumushi tenham partido, Rankami ainda é perigosa. Contém armadilhas vivas. Atrai mortos-vivos e outros horrores. Mas também esconde tesouros: livros, objetos de arte, até itens mágicos. Assim, é regularmente visitada por expedições de aventureiros. Alguns, loucos o bastante para fixar moradia ali.

IMPÉRIO DE POVOS

HUMANOS

Aqui, eles também são a raça eleita, aqueles que conquistam e governam. Mas o povo tamuraniano tem seus próprios modos, sua própria visão de mundo. São esforçados, dedicados, apaixonados pela perfeição. São civilizados, dignos, respeitosos, mesmo com seus inimigos. E, acima de tudo, nunca se deixam derrotar. Não importa a queda, não importam o horror, morte e destruição. O povo do Império está sempre pronto a reerguer-se, reconstruir — ainda melhor que antes.

HANYÔ

Estes seres de grande energia mágica podem ser descendentes de dragões, demônios ou outras criaturas fantásticas. Podem ser nascidos sob alguma bênção ou maldição antiga. Ou podem nunca conhecer sua verdadeira origem. Para eles, pouco importa. Que os outros se preocupem com isso. Um *meio-youkai* só deseja uma vida intensa, divertida e irresponsável.

HENGE

Eles são os personagens principais das antigas fábulas. Pequenos animais inteligentes, capazes de mudar para uma forma híbrida, quase humana. Silenciosos, furtivos, entram e saem de onde quiserem. Transitando entre o mundo natural e o mundo dos homens, os *hengeyoukai* vivem aventuras para satisfazer sua curiosidade, desafiar perigos e proteger a natureza.

KAIJIN

Deformados pela Tormenta, estes violentos homens-monstros nascem capazes de matar com um simples golpe. Temidos por todos, procuram seu lugar neste novo mundo. Muitos acabam como inimigos da humanidade, atacando e destruindo povoados, tornando-se os demônios das histórias de horror. Outros vencem sua natureza para cultivar a honra e atender ao chamado do Império.

MASHIN

Obras-primas da arte tamuraniana, os mashin são incríveis construtos de forma humana — capazes de realizar qualquer coisa que um ser humano também consiga. Mais do que simples máquinas, são inteligentes, honrados e cheios de personalidade. Movidos por poderosa energia elemental, no limite entre seres vivos e não vivos, servem ao Império em defesa de seus criadores humanos.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

NEZUMI

Homens-ratos selvagens e bárbaros, já foram os maiores inimigos do Império. Hoje, são fortes aliados dos humanos na reconquista da ilha. Podem ser pequenos, mas também muito ferozes e perigosos. Para eles, violência é a única resposta, o único caminho verdadeiro. Uma vida sem inimigos é uma vida vazia e sem sentido.

RYUUJIN

Presentes vivos do próprio Deus Dragão para seu povo, os raros meio-dragões são seres de grande beleza, nobreza e honra. Por onde caminham, levam sabedoria, felicidade e fortuna. Como que emanando luz divina, abençoados com a sorte de Lin-Wu, acabam tornando-se os maiores samurais do Império.

VANARA

O nobre e sábio povo-macaco das montanhas é procurado por viajantes aflitos, em busca de respostas. Mas, muitas vezes, são eles a fazer peregrinações e visitar as terras dos humanos, em busca de conhecimento e aventura. Podem parecer pacíficos — mas, quando a necessidade surge, suas magias e artes marciais decidem a questão.

IMPÉRIO DO DRAGÃO

Lin-Wu. O Deus Dragão. O Samurai de Sangue. O Espadachim Trovejante. O Portador da Honra. No distante Reinado de Arton, apenas uma entre duas dezenas de divindades maiores, compondo um vasto e complicado Panteão. Mas não em Tamu-ra. No Império, o Dragão é supremo. É o maior e mais importante dos deuses.

Sempre distante de seus conturbados irmãos, afastado de suas tramas e maquinações, o Dragão se mantém puro e honrado. Outros deuses ascendem ou caem, tornam-se fortes ou fracos, conforme a devoção inconstante de seus seguidores. Mas o Dragão é força, o Dragão não se abala, o Dragão sempre reina. Mesmo na mais absoluta penúria, mesmo à beira da extinção, seu povo nunca esmoreceu. Sua fé nunca falhou.

Assim, Lin-Wu representa a mais importante religião na ilha. Seus samurais são campeões sagrados; seus shugenja, valorosos sacerdotes. Ambos destacados entre os cidadãos do Império. Não sem motivo, o próprio Imperador Tekametsu também era um nobre dragão, que sacrificou-se para salvar parte de seu povo durante o ataque da Tormenta. Ou não? Quem é o novo e jovem Imperador, que se declara a reencarnação de Tekametsu?

IMPÉRIO DE PERIGO

A FERIDA PROFUNDA

No passado recente, Tamu-ra foi completamente tomada pela Tormenta. Nem uma ilhota sequer foi poupada. Hoje, embora a vida natural esteja retornando, ainda existem pontos que, talvez, nunca voltem ao normal.

Kiri'Kizu, a Ferida Profunda, é como os tamuranianos chamam uma vasta área leste-nordeste da ilha. Ali ficava o Coração da Tormenta, a fonte de toda a abominação. Ali apodrecem os cadáveres de deuses, dragões e demônios caídos durante a batalha final. Embora não seja mais uma área de Tormenta, a região tornou-se pura desolação e pestilência. Lugar maldito, contaminado, conspurcado para sempre.

As paisagens de pesadelo não parecem pertencer a este mundo. Montanhas e vulcões que lembram carcaças, desertos poeirentos de extensão impossível, formas perturbadoras no céu sem cor, purulento. Viajantes que ousem pisar estas terras podem acabar deformados, tornados demônios, *kaijin*. Ao mesmo tempo, criaturas grotescas brotam de cavernas-úteros, infestam, pululam, rastejam até os povoados humanos. Caçar e destruir as abominações da Ferida são desafio constante para as equipes *sentai* imperiais.

BAKEMONO

Mesmo antes da Tormenta, Tamu-ra sempre foi assolada por seres monstruosos. Muitos tipos de humanoides bestiais infestam a ilha. Goblins frenéticos e insanos. Ogros azulados e brutais. Kappa anfíbios e traiçoeiros. Kyojin enormes e canibais. Conhecidos coletivamente como *bakemono*, escondem-se nas montanhas, cavernas e pântanos, de onde emergem para atacar povoados ou emboscar viajantes.

No passado, as forças imperiais sempre mantiveram os humanoides sob controle, afastados de suas comunidades. Hoje, no entanto, os bakemono estão muito mais atrevidos. Percebem o novo Império ainda fraco. Espreitam suas rotas comerciais. Ocupam ruínas de antigas cidades humanas. São até mesmo usados como capangas por chefões do crime, ou pretensos tiranos que sonham com um retorno aos tempos sangrentos dos xoguns.

Relatos sobre avistamentos de bakemono fervilham por toda a ilha. As forças imperiais tentam recobrar sua força, ainda não há exército ou tropas. Assim, contra os monstros, o Império mais uma vez conta com suas equipes de aventureiros, seus valorosos *sentai*.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

YOUKAI

Arton é um mundo no centro de vários. Apenas o plano material, central, em uma cosmologia complexa. Um mundo ligado a numerosos outros, habitados pelos seres mais fantásticos. Muitos são benignos. Outros, não.

Dos dragões celestiais aos diabólicos oni. Dos apavorantes yuurei aos furiosos elementais. Fadas, bruxas, henge, até mesmo ancestrais familiares dos tamuranianos. Tantos que desafiam qualquer classificação. Por isso são todos conhecidos apenas como espíritos, ou *youkai*. Por pertencerem a outros mundos, carregam grandes poderes mágicos, mas nem sempre estão totalmente conectados a este mundo. Alguns podem ser conjurados e aprisionados. Outros podem ser expulsos de volta a seu mundo de origem. Outros manifestam-se aqui com propósitos misteriosos. E muitos outros são falecidos aprisionados aqui, impossibilitados de viajar para o além-vida.

Incidentes com youkai muitas vezes podem envolver jornadas a Sora, o Reino de Lin-Wu — uma dimensão mágica, divina, onde reside o próprio Deus Dragão. Onde as almas dos tamuranianos falecidos, seus estimados ancestrais, podem ser contatadas enquanto aguardam pela reencarnação. Ali, o folclore de Tamu-ra está impregnado em cada paisagem, cada criatura. Mas nem tudo é aprazível. Nem inofensivo.

KAIJU

Antes da Tormenta, antes do dragão-inseto-demônio Igasehra, Tamu-ra já era assolada por monstros gigantescos. Reptilianos, insetoides, até mesmo humanoides. Cada um, uma indomável força da natureza, assim como os tufões, terremotos e vulcões. Adormecidos no oeste distante, despertavam para trazer devastação até esgotar sua fúria, e então desaparecer no Mar dos Monstros. Ao povo, restava reconstruir. Ou buscar refúgio no leste, o mais longe possível.

Hoje, a situação se complica ainda mais. Com a partida de Igasehra, os kaiju retornam para reclamar seu território. O leste da ilha não é mais habitável, foi tomado pela contaminação da Tormenta. O novo Império ainda é frágil, não suportaria a destruição de suas cidades.

Espada e magia podem pouco contra as bestas gigantes. Ainda assim, sempre que um kaiju ataca, os heróis de Tamu-ra procuram uma forma de derrotá-lo ou afastá-lo. Um ataque contra um ponto fraco? Um artefato lendário capaz de afastar a fera? Um monstro rival que pode ser atraído para enfrentar o invasor? Cada novo incidente exige um novo plano, um meio de vencer o invencível.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

IMPÉRIO DE HONRA

A ajuda do Reinado tem sido inestimável na reconstrução. No entanto, Tamu-ra precisa trilhar o próprio caminho. Lutar suas próprias batalhas. Recuperar sua honra.

Passaram-se apenas cinco anos desde a Batalha dos Deuses e a expulsão da Tormenta. Nesse pouco tempo, os sobreviventes fizeram avanços valiosos para repovoar sua terra-natal. Nascem as primeiras cidades, muitas totalmente novas, outras erguidas sobre as ruínas antigas. Mas o novo Império ainda tem grandes desafios pela frente.

A população ainda é reduzida. Não há exército, não há tropas. Contra os inimigos de Tamu-ra, as melhores chances são pequenos grupos, equipes formadas por indivíduos extraordinários. Esses grupos são conhecidos como *sentai*.

O poder de um sentai está em seu trabalho em equipe. O valente samurai brandindo a espada ancestral, o bravo shugenja curando e protegendo com magia divina. No passado, estes campeões tradicionais de Lin-Wu bastavam — mas os novos tempos são estranhos, exigem trilhar novos caminhos. Hoje, um sentai pode acolher heróis muito mais exóticos. Bushi embrutecidos. Artistas marciais extremos. Magos selvagens. Monges misteriosos. Até criminosos e assassinos notórios, como ninjas e yakuza, podem acabar integrando o sentai. Mas... um samurai aliado a um ninja? Até onde sacrificar a honra, em nome de algo maior? *Existe* algo maior que a honra?

Seja seguindo ordens do Imperador, buscando honra ou trilhando seu próprio caminho, cada aventureiro é importante. Cada batalha pode afetar muitas vidas, cada missão pode mudar o destino do Império.

O QUE É RPG?

Império de Jade é um RPG, *role playing game* — um jogo de interpretação de papéis. E embora seja chamado de "jogo", não é uma competição, não tem o objetivo de declarar um vencedor. Quando vai ao cinema ver um filme, você não "vence" ou "perde". Você apenas se diverte, se entretém com uma história.

RPG é sobre amigos reunidos para participar de uma aventura e superar desafios. Vocês podem triunfar ou falhar na missão — claro, triunfar é melhor, mas não é o principal. O mais importante é contar uma história interessante e divertida.

RPG é parecido com um teatro de improviso, uma brincadeira de faz de conta, mas com regras. Você e seus amigos controlam, cada um, um personagem. Se você diz "estou atacando o monstro", então seu personagem ataca o monstro. Para isso — ou para qualquer outra tarefa difícil — você rolará um dado. Quanto mais difícil a tarefa, melhor o resultado que você precisa conseguir. E se você consegue ou não, também depende do mestre. Este jogador especial atua como narrador e juiz, decidindo tudo que acontece no mundo do jogo e controlando os personagens coadjuvantes da história.

Portanto, os jogadores dizem o que desejam fazer, e então rolam dados para descobrir se conseguiram. Suas decisões controlam as ações dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim.

Existem RPGs de todos os gêneros. Império de Jade é um jogo de fantasia asiática, sobre samurais honrados, ninjas furtivos e outros aventureiros, unidos para reconquistar sua terra natal devastada.

ITENS NECESSÁRIOS

Jogadores devem ler os capítulos de 1 a 5. O mestre deve ler também os demais capítulos, pois deve estar familiarizado com todas as regras — até mesmo para quebrá-las. Além deste livro, você precisará de:

- Uma cópia da ficha de personagem de Império de Jade, que aparece na última página, para cada jogador.
- Um conjunto de dados especiais, com quatro, seis, oito, dez, doze e vinte lados. Os dados podem ser adquiridos em jamboeditora.com.br ou substituídos por dados comuns (veja a seguir) ou um aplicativo de celular.
- Material para rascunho.

DADOS

Neste livro você vai encontrar certas abreviações:

- **d20.** Dado de vinte lados.
- **d12.** Dado de doze lados.
- **d10.** Dado de dez lados.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

• **d8.** Dado de oito lados.

• **d6.** Dado de seis lados.

• **d4.** Dado de quatro lados.

• **d3.** Embora não exista um dado de três lados, 1d3 é o resultado de 1d6 dividido por dois, e arredondado para cima. Assim, 1 e 2 são 1, 3 e 4 são 2, 5 e 6 são 3.

Você também encontrará abreviações para as rolagens de dados, como "3d6+2", por exemplo. Isso quer dizer "três dados de seis lados, mais dois". O primeiro número diz quantos dados você deve rolar, somando os resultados. O segundo número (depois do "d") diz o tipo de dado a ser rolado. Qualquer número depois de tudo isso é o valor que deve ser adicionado ou subtraído do resultado.

Digamos que seja 2d8–1. Você rola dois dados de oito faces. Um deles sai 3, e o outro, 7. Somados, o resultado é 10. Você subtrai –1 desse resultado, terminando com 9.

• **d%.** Este é um caso especial. Quer dizer que você vai obter um resultado baseado em porcentagem (1 a 100). Use dois dados de dez lados, de cores diferentes. Um dado é a dezena, e o outro, a unidade. Assim, se você rolar 3 e 5, o resultado é 35. Se rolar 0 e 0, o resultado é 100.

Mecânica de Jogo

Apesar da variedade de regras que você encontrará nos próximos capítulos, Império de Jade é baseado em uma mecânica simples que funciona na maioria das situações. Sempre que seu personagem tentar realizar uma ação importante, você vai:

• Rolar um dado de vinte lados (1d20).

• Adicionar os modificadores adequados.

• Comparar o resultado a um número-alvo, determinado pelo mestre.

Seu personagem obtém sucesso quando o resultado obtido é igual ou maior ao número-alvo.

Veja, nas páginas 18 e 19, um exemplo de jogo.

Personagens Jogadores

Cada jogador de Império de Jade controla um personagem, um herói aventureiro. Construir seu personagem é uma das partes mais divertidas do jogo! Para fazer isso, siga os oito passos a seguir.

1. Determine suas habilidades básicas. Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Estas seis características representam as habilidades físicas e mentais de um personagem, e afetam quase tudo que ele faz. Além delas, também existe a Honra, uma medida de sua lealdade, coragem e virtude. Uma Honra elevada fornece poderes, especiais, mas restringe suas ações.

2. Escolha sua raça. Este livro oferece oito raças, as mais importantes em Império de Jade (embora você possa encontrar outras raças em outros livros). Cada uma modifica suas habilidades e oferece poderes de raça.

3. Escolha sua classe. Enquanto a raça diz como o personagem nasceu, a classe é uma espécie de profissão — a maneira que você escolheu para enfrentar os desafios do mundo. São dez classes, cada uma com seus poderes.

4. Escolha suas perícias. Perícias são conhecimentos mundanos, que poucas vezes envolvem combate — mas são vitais para resolver outros problemas. Quanto maior seu nível de personagem, melhor você desempenha suas perícias. Cada personagem é treinado em um número de perícias que depende de sua classe e sua Inteligência.

5. Escolha seus talentos. Talentos são capacidades especiais e extraordinárias, que podem aprimorar habilidades já existentes — manobras de combate, utilização de perícias, conjuração de magias — ou oferecer poderes novos. Cada personagem ganha um talento no 1º nível, mais um a cada nível seguinte (esses talentos podem ser substituídos por aumentos de habilidade). Certas raças e classes também oferecem talentos adicionais.

6. Compre seu equipamento. Cada personagem tem certa quantia em dinheiro, conforme sua classe. Use seus Yan (a moeda do Império) para comprar armas, armaduras e outros equipamentos de aventura. Em níveis avançados, você pode também comprar itens mágicos.

7. Escolha seus jutsus. Algumas classes de personagem — shugenja, shinkan, wu-jen — podem conjurar magias chamadas *jutsus*. Outros personagens também podem ter essa capacidade pela aquisição de talentos. Verifique quantos jutsus você conhece e escolha quais são.

8. Acrescente os toques finais. Preencha os campos que faltam na ficha de personagem: pontos de vida (PV), pontos de magia (PM), classe de armadura (CA), resistências (Fortitude, Reflexos, Vontade) e bônus base de ataque (BBA). Escolha também o nome do personagem, sua idade, altura, peso e aparência física.

Os passos 1, 2 e 3 são explicados no **Capítulo 1: Construção de Personagem**. Os passos 4 e 5 são explicados no **Capítulo 2: Perícias & Talentos**. O passo 6 é explicado no **Capítulo 3: Armas & Equipamento**. O passo 7 é explicado no **Capítulo 4: Jutsus**. Por fim, o passo 8 é explicado no **Capítulo 5: Jogando**.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

UM EXEMPLO DE JOGO

O mestre conduz uma aventura para quatro jogadores. Seus personagens são Kanemaki Tenma, humana samurai; Youchi Hinomura, humano yakuza; Makoto Tsume, mashin samurai, e Shong-Oku, vanara wu-jen.

Subindo o Rio Shirakawa, ao longo da estrada que leva até a cidade fortificada de Nishidori, viajantes têm sido atacados e mortos. As vítimas desaparecem, mas seus pertences são deixados no local. O sumo-sacerdote Shiro Nomatsu convoca alguns aventureiros para formar um sentai e investigar. Após um dia de viagem, o grupo alcança o lugar dos ataques.

Youchi: Será que alguém podia me relembrar por que viemos até tão longe? Sabem como é, tenho coisas bem melhores a fazer na capital...

Makoto: Sua pergunta faz pouco ou nenhum sentido, Youchi-kun. Recebemos convocação pessoal do sumo-sacerdote. Recusar seria desonroso.

Kanemaki: Jamais vou questionar a sabedoria de Nomatsu--san, mas é difícil aceitar um cão tatuado como nosso nakama.

Youchi: Está falando sério, moça samurai? Estamos viajando com um *macaco*, e você aí cismada *comigo?!*

Shong-Oku: Hoho! Calma, calma, estimados colegas! Resta confiar que o Grande Dragão tem propósitos misteriosos para este sentai.

Após alguma interação entre os jogadores e seus personagens, o mestre anuncia que chegaram ao local de destino.

Mestre: Aqui, a estrada passa perto de um trecho calmo do rio. A margem é um tanto pantanosa, cheia de atoleiros.

Kanemaki: Se este é o lugar das emboscadas, pode haver pistas. Vemos alguma coisa?

O mestre examina suas notas. O grupo está mais próximo da resposta do que imagina. Os viajantes na verdade têm sido atacados por kyoukotsu; sem necessidade de respirar, os esqueletos guerreiros aguardam imersos sob as águas, prontos para erguer-se e atacar assim que alguém chegar perto.

Mestre: Façam testes de Percepção.

O jogador de Youchi rola 1d20 e consegue um 12. Somando seu modificador +6 na perícia Percepção, seu resultado final é 18. Os outros jogadores fazem o mesmo, obtendo resultados 13 (Makoto), 12 (Kanemaki) e 17 (Shong-Oku).

O mestre rola um teste de Furtividade para os kyoukotsu, conseguindo um total 15. Youchi e Shong-Oku tiveram resultados melhores, percebendo a presença dos esqueletos.

Mestre: Makoto e Kanemaki, vocês não encontram nada.

Youchi: Esses elmos de samurai deviam ter buraquinhos maiores para os olhos, não?

Kanemaki: Sua zombaria é cansativa, mafioso.

Mestre: Youchi e Shong-Oku, vocês percebem cinco vultos imersos muito perto da margem. Parecem cadáveres.

Makoto: Minha rede neuro-elemental sugere que podem ser vítimas infelizes, merecedoras de rito funerário.

Shong-Oku: Hoho! Calma, calma, meu amigo reluzente. Em minhas viagens, aprendi que nem tudo é o que parece. Estou certo, mestre?

Mestre: Muito bem. Shong-Oku, faça um teste de Conhecimento (religião).

Shong-Oku: Hoho, que boa fortuna! Justamente a minha especialidade!

O jogador de Shong-Oku rola 16, soma seu modificador +8 e consegue um 24, suficiente para identificar as criaturas.

Mestre: Você percebe, bem a tempo, que não são cadáveres comuns. Eles usam armaduras ashigaru, e estão armados com lanças yari. Parecem mover-se com o balanço das águas, mas na verdade se aproximam para atacar.

Shong-Oku: Como eu suspeitava, são kyoukotsu. Ah, pobres almas sem descanso...

Youchi: Mortos! É o que me faltava! *Detesto* lidar com gente morta!

Kanemaki: Realmente, Youchi-kun? Seria esperado que apreciasse trabalho sujo.

Mestre: Todos vocês, rolem Iniciativa!

Youchi e Shong-Oku rolam sua perícia Iniciativa, conseguindo respectivamente 13 e 11. O mestre rola uma vez para os esqueletos, conseguindo 9. Makoto e Kanemaki rolam 19 e 17, mas não agem na primeira rodada, porque falharam em perceber os inimigos e estão surpresos.

Mestre: Youchi, você primeiro. O que vai fazer?

Youchi: Deixa ver. Fugir correndo é uma opção?

Mestre: Bem, abandonar seus nakama em combate é uma violação de honra severa. Você vai sofrer dano de honra.

Youchi: Nesse caso, eu ataco o esqueleto mais próximo com minha maça. Vou mostrar que os yakuza também têm sua honra!

Kanemaki: Quem poderia imaginar...?

Mestre: Certo, pode rolar seu ataque.

O jogador de Youchi rola 1d20 e soma o resultado a seu modificador de ataque, conseguindo um total 17. O mestre verifica que o kyoukotsu tem classe de armadura 14. O ataque do yakuza é bem-sucedido.

Mestre: Sua maça acerta. Role o dano.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Youchi rola 1d8, soma seus modificadores de dano corpo-a-corpo, e consegue 8. O esqueleto, que tinha apenas 6 pontos de vida, é destruído.

Mestre: Muito bem. Sua maça espatifa o crânio do esqueleto em pedaços.

Youchi: *Yatta!* Nada mal para um "cão tatuado", hein?

Mestre: Agora você, Shong-Oku. O que vai fazer?

Shong-Oku não é um lutador, mas um conjurador, então decide tentar algo diferente. Ele vai usar o raio elemental, uma habilidade de classe do wu-jen.

Esse é um ataque de toque à distância. Em vez de rolar contra a classe de armadura do esqueleto, Shong-Oku rola seu ataque oposto a um teste de Reflexos do kyoukotsu. Shong-Oku consegue um total 15. O mestre rola e anuncia um total 18 para o kyoukotsu.

Mestre: Seu raio elemental errou o esqueleto, ele conseguiu se esquivar. Agora é a vez deles.

O mestre decide a estratégia dos esqueletos; sem inteligência, movidos por puro rancor contra os vivos, elas apenas avançam contra os alvos mais próximos. Assim, cada um dos quatro kyoukotsu restantes ataca um personagem jogador.

O mestre rola ataques para os esqueletos. Aqueles que atacam Youchi, Kanemaki e Shong-Oku rolam baixo, sem alcançar a classe de armadura dos heróis. O samurai mashin infelizmente, está desprevenido — o que reduz suas chances de defesa. Seu oponente esqueleto rola bem e acerta o ataque.

Mestre: Makoto, aquele kyoukotsu, que você havia julgado ser apenas um cadáver, conseguiu acertá-lo. Você perde... (o mestre rola o dano) 6 pontos de vida.

Makoto: Quanta honra, ser danificado em combate contra inimigos do Império!

Kanemaki: Makoto-san, sou tão leal quanto você, mas não vamos *exagerar*...

Agora que todos agiram, uma nova rodada começa. Os dois samurais não estão mais surpresos. Assim a ordem agora é: Makoto, Kanemaki, Youchi, Shong-Oku e os esqueletos.

Mestre: Você primeiro, Makoto. O que vai fazer?

Makoto: Minha espada ancestral serve ao Imperador. Eu ataco com a katana.

O samurai mashin rola 1d20 e soma seu modificador de ataque corpo-a-corpo. Seu ataque soma um elevado total 23, mais que suficiente para vencer a armadura do esqueleto.

Mestre: Você acertou! Role o dano.

Makoto rola 1d10 e adiciona seus bônus para o dano da katana, chegando a um total 9. Normalmente isso bastaria para derrubar o esqueleto, que tem 6 PV. No entanto, por ser feito apenas de ossos sem carne, um kyoukotsu é resistente a armas cortantes e perfurantes, reduzindo esse dano em 5. Eles recebem dano total apenas por armas de esmagamento, como a maça de Youchi. No fim, o esqueleto perde apenas 4 PV.

Mestre: Você percebe que sua arma não consegue efeito total contra o esqueleto. Ele foi danificado, mas não destruído.

Kanemaki: *Nani?!*

Youchi: Ei, moça samurai! Eu sei que tenho uma maça extra bem aqui, vai querer?

Mestre: Ok, você pode usar sua habilidade de recursos escusos para conseguir outra maça como a sua. Mas aceitar algo de um personagem desonrado é violação de honra leve. O que diz, Kanemaki?

Kanemaki: Jamais! Ele que fique com sua arma suja!

Youchi: Magoei! Assim vou achar que é pessoal...

Kanemaki: Eu ataco com a katana e ativo meu Dano Honrado.

O mestre examina a manobra. Dano Honrado é um talento que permite somar um bônus de Honra ao dano. Kanemaki espera que esse dano adicional seja suficiente para vencer a resistência do esqueleto a ataques cortantes.

Mestre: Certo, você gasta 1 ponto de magia para fazer isso. Role o ataque.

Kanemaki rola 1d20. Seu ataque vence a classe de armadura do esqueleto, e o dano total soma 14 pontos. Mesmo reduzindo em –5 pontos, a criatura é destruída.

Mestre: Muito bem. Sua espada ancestral, fortalecida pela honra, destroi o kyoukotsu. Sua vez, Youchi.

Animado, o yakuza decide fazer outro ataque, mas desta vez sua rolagem é baixa e ele erra. É a vez de Shong-Oku.

Shong-Oku: Hoho! Calma, calma. Devo me desculpar com meus estimados nakama, por mostrar-me tão pouco eficaz em combate. Mestre, vou presumir que os três kyoukotsu restantes estão juntos, certo?

Mesmo sem um mapa ou tabuleiro, usando apenas bom senso, o mestre confirma que os esqueletos estão próximos.

Shong-Oku: Nesse caso, vou executar um jutsu *leque de chamas*. Também vou gastar mais 2 pontos de magia para aumentar o dano.

O mestre verifica o funcionamento do jutsu. O leque de chamas cria um cone de fogo que causa 2d6 pontos de dano. Executar esse jutsu custa 1 ponto de magia, mas seu dano pode ser aumentado em +1d6 com o gasto de +2 PM. Shong-Oku gasta 3 PM e rola 3d6, conseguindo 13 pontos de dano.

Os esqueletos podem fazer testes de Reflexos para reduzir o dano à metade. No entanto, isso não é necessário, pois mesmo metade de 13 já basta para acabar com seus 6 pontos de vida.

Mestre: Todos vocês testemunham boquiabertos quando chamas saltam das mãos do vanara, fulminando os mortos-vivos. Parece que ele encerrou o combate.

Shong-Oku: Hoho! A propósito... eu não sou um "macaco".

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

NÃO TENHO ESSES TAIS D20. E AGORA?

Este jogo envolve muitas rolagens de dados. A maior parte dessas rolagens utiliza um d20, um dado de vinte faces. Muitos outros jogos de aventura usam este dado, como *Tormenta RPG* e aqueles compatíveis com o Sistema d20.

Dados de vinte faces são vendidos em lojas e livrarias especializadas em jogos. No entanto, é possível que você não tenha acesso a nenhum ponto de venda que ofereça estes dados. Neste caso, você pode substituir uma rolagem de 1d20 por uma rolagem de 3d6 — três dados de seis faces, mais comuns e simples de encontrar no comércio. Estes dados também podem fazer parte de outros jogos que você já tenha em casa.

Então, ao realizar um ataque (normalmente 1d20 + seus modificadores de ataque), você rolará 3d6 e acrescentará seus modificadores ao resultado. O mesmo vale para testes de resistência, de perícias, e quaisquer outros que usem um d20.

Ao rolar 3d6 como se fossem 1d20, um resultado 17 ou 18 é um acerto crítico.

Perceba que os números obtidos são diferentes, e afetam o clima do jogo. Na maioria das rolagens os resultados serão mais medianos, entre 9 e 12, e críticos serão muito mais raros. Como na vida real: eventos prováveis acontecem mais frequentemente, e eventos improváveis mais raramente.

Substituir 1d20 por 3d6 torna as aventuras mais sóbrias e realistas, pois resultados extremos serão mais raros. Se quiser, o mestre pode adotar esta regra mesmo quando o d20 está disponível.

Mas e aqueles outros dados?

Além de d20, este jogo usa outros tipos de dados exóticos, geralmente para calcular danos e outros efeitos de ataques e magias. Eles podem ser substituídos por dados comuns de seis faces, da seguinte forma:

1d4 = 1d6–1

1d8 = 1d6+1

1d10 = 2d6–1

1d12 = 2d6

Atenção: estas substituições não produzem exatamente os mesmos resultados. Por exemplo, rolar 2d6 é levemente melhor que 1d12, porque você nunca terá um resultado 1. E você terá maiores chances de resultados medianos.

DEZ COISAS A SABER

I — Tamu-ra não é o Japão. Império de Jade é um jogo de fantasia asiática. Claro, é fortemente baseado no Japão feudal e suas lendas. Claro, tem muitos elementos da cultura japonesa. Este jogo, no entanto, não tem *nenhuma* intenção de reproduzir o Japão verdadeiro com acurácia, nem qualquer de seus personagens ou eventos históricos. Muitos nomes são japoneses, mas outros são uma mistura extravagante de grafia japonesa e chinesa, e outros mais nem seguem qualquer padrão real. Há magos, dragões e leões chineses. Há homens-macaco hindus. Nossos samurais e ninjas são idealizados, imaginários — *não* correspondem a seus equivalentes históricos reais. Nossas armas, armaduras e técnicas de luta *não* seriam efetivas na vida real. Nossos chacras e jutsus *não* reproduzem práticas espirituais verdadeiras. Tamu-ra é exatamente o que parece: uma mistura maluca de influências com "sabor de Japão". Um mundo ficcional fantasioso e exagerado, que existe apenas para sediar aventuras fantásticas. Não procure fidelidade, não leve muito a sério. Divirta-se.

II — Um ninja, dois ninjas. Este livro contém muitas palavras japonesas da vida real. A língua nipônica não tem plural: uma katana, duas katana. Palavras japonesas só ganham uma versão plural quando são dicionarizadas — ou seja, oficialmente incluídas nos dicionários da Língua Portuguesa. Muitas palavras japonesas, como samurai e ninja, já aparecem em nossos dicionários; então é correto dizer samurais e ninjas. Para todas as outras palavras (incluindo inventadas), vamos optar por manter sem adição de plural. Um samurai, dois samurais; um shugenja, dois shugenja. **Exceção:** *jutsus*, como são chamadas as magias em Império, têm forma plural.

III — Império e Tormenta. Império de Jade tem um jogo-irmão, Tormenta RPG. Um jogo de fantasia medieval com guerreiros e magos, anões e elfos, dragões e orcs. Ambos são sediados no mesmo mundo de Arton; ao longo deste livro você vai encontrar muitas referências a heróis estrangeiros, a um distante Reinado. Ambos também usam as mesmas regras, mesmo que um pouco diferentes. Você pode combinar os dois jogos, misturar livremente seus elementos. Mas tenha em mente que certas partes de um jogo podem não funcionar perfeitamente em outro. Recomendamos que você misture personagens, mas não misture a *construção* de personagens. Não combine raças, classes, perícias, talentos ou magias. Isto é, a menos que você realmente tenha um profundo entendimento sobre as mecânicas, e também autorização especial do mestre de jogo. Sendo esse o caso, fique à vontade!

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

四 **Heróis aristocratas.** O Reinado de Arton é populoso em heróis aventureiros — um para cada dez pessoas comuns. São tantos que é normal vê-los circulando pelas ruas, bebendo em tavernas, lutando em arenas. Tamu-ra, no entanto, apenas começa a ser repovoada. Suas maiores comunidades têm apenas uma pequena parte da população encontrada nas cidades do Reinado. Ainda, seus mais gloriosos heróis do passado tombaram ante a Tormenta. Nos dias de hoje, aventureiros são mais raros — e *importantes*. Não é incomum, especialmente entre samurais e shugenja, que pertençam à nobreza. Membros da mais alta camada social no Império, autorizados a exigir respeito e obediência de plebeus. Alguns podem até comandar clãs, possuir e administrar terras, castelos, templos, mesmo aldeias ou cidades. Claro, não que isso signifique tanta coisa nesta Tamu-ra pós-apocalíptica, devastada, pobre em recursos. Como os jogadores vão lidar com essa responsabilidade dependerá de cada um.

五 **Raças orientais.** Exceto pelos sempre presentes seres humanos, Império de Jade não usa as raças tradicionais da fantasia europeia. Este não é um mundo de elfos, anões ou halflings. Suas sete raças não humanas são reinterpretações de lendas orientais ou influências de anime/mangás/games japoneses. Como em Tormenta RPG, nossas raças são classificadas em versáteis (humanos, mashin), combatentes (kaijin, ryuujin), conjuradoras (hanyô, vanara) e especialistas (henge, nezumi). Além disso, as raças henge (hengeyokai), nezumi e vanara aparecem aqui em versões diferentes daquelas vistas no acessório *Mundos dos Deuses* para Tormenta RPG; para campanhas de Império de Jade, use as raças como estão neste livro.

六 **Samurai, Monge, Ninja.** Estas classes de personagem já existem em Tormenta RPG. O samurai e o monge estão no livro básico; o ninja, no acessório *Manual do Malandro*. Não seria interessante repeti-las aqui tal como suas versões originais. Por outro lado, também não poderiam ser *totalmente* diferentes — isso poderia prejudicar a compatibilidade e o uso de outros acessórios. Assim, quase todas as habilidades de classe foram mantidas, com os mesmos nomes; no entanto, elas podem apresentar mecânicas diferentes. Por exemplo, o ninja no *Manual do Malandro* tem a habilidade truques ninjas, seguida por uma extensa lista de manobras especiais. Em Império de Jade o ninja também tem uma habilidade com o mesmo nome, mas esses truques passam a ser jutsus, descritos em outro capítulo. Lembre-se que, para aventuras de Império de Jade, as regras *neste* livro têm precedência; personagens com habilidades de outros livros só são admitidos com permissão especial do mestre.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

七 **Chacras e jutsus.** Quase todas as mecânicas neste jogo também existem em Tormenta RPG e outros que usam o Sistema D20. Seis habilidades básicas. Raças e classes. Perícias e talentos. *Uma* coisa, no entanto, é totalmente diferente. Império de Jade usa novas regras para conjuração de magia — refletindo uma cultura oriental, exótica, diferente do Reinado de Arton. Aqui, o poder mágico é medido pelos *chacras*, os centros de energia do corpo; e as magias são *jutsus*, efeitos sobrenaturais que certos personagens podem executar. Esse método de conjuração ainda usa o Sistema D20, mas não interage com ele, não "conversa" com a regra padrão. Um mago do Reinado não poderá *dissipar magia* contra um wu-jen de Tamu-ra, e vice-versa. Para os heróis de Arton, será como encontrar adversários (ou aliados) com novos e misteriosos poderes, que nem mesmo os bardos ou yakuza conhecem.

八 **Nem tantos deuses.** Tormenta RPG oferece um rico Panteão formado por vinte deuses maiores, disponíveis para personagens com poderes mágicos divinos, como clérigos e paladinos. Um deles, o dragão Lin-Wu, é a divindade principal de Tamu-ra. Por isso, em Império de Jade, o culto ao Deus Dragão é a religião principal, sua igreja é a mais poderosa e influente. Embora os demais deuses também existam (com nomes diferentes), aqui eles são considerados divindades menores, não cultuadas separadamente. Eles formam a Família Celestial, segunda maior religião na ilha. Juntamente com o *Bushintau*, o culto aos infinitos espíritos que habitam todas as coisas, estas são as três maiores religiões em Tamu-ra. Sim, é uma imitação fantasiosa do panorama religioso no Japão atual, onde também se pratica três grandes fés (budismo, xintoísmo, cristianismo). Mas qualquer semelhança acaba aí. As religiões de Tamu-ra só existem no mundo de jogo; *não* tentam reproduzir ou induzir qualquer crença da vida real.

九 **Jogo de honra.** No Oriente não existe o *maniqueísmo*, a eterna batalha entre o bem e o mal. Aqui acredita-se na harmonia entre os opostos, na coexistência entre positivo e negativo, luz e trevas, yin e yang. Por isso, Império de Jade não usa o tradicional sistema de tendências (bem, mal, ordem, caos) conhecido em Tormenta RPG. Em vez disso, temos a Honra — uma medida de bondade, dignidade, coragem e outras virtudes. A Honra tem um valor numérico (como as habilidades Força, Destreza, Inteligência...) que pode subir ou cair, conforme as ações do personagem. Ser honrado é vantajoso, confere prestígio social e bônus em testes. Mas, quanto mais honrado você é, mais limitado em suas opções. Um ninja sem nenhuma honra poderia se esconder nas sombras, esgueirar-se até um guarda e matá-lo com uma punhalada nas costas; um samurai que tentasse o mesmo perderia pontos de Honra, e suas habilidades especiais poderiam ser "desligadas" — por exemplo, suas espadas ancestrais perderiam o poder mágico, tornando-se armas comuns. A busca por um caminho honrado será desafio constante para alguns jogadores.

十 **Este jogo é SEU.** É sempre importante repetir: não existe um "jeito certo" ou "jeito melhor" de jogar RPG, mas existe um jeito errado — quando você e seus amigos *não* se divertem. Império de Jade pode ser desfrutado de muitas formas. Uma recriação daquele filme clássico de samurai que você ama, ou aquele filme de ninja chuta-balde que faz você gargalhar. Uma aventura com guerreiros coloridos que explodem monstros. Um mangá ou anime cômico com heróis irresponsáveis, bichos falantes e amores impossíveis. Batalhas épicas contra lagartos radioativos gigantes ou legiões de esqueletos demoníacos. Debates morais e éticos sobre tradição, dever e honra. Jornadas incríveis com amigos leais que você morreria para proteger. Seu Império de Jade pode ser mais sério, historicamente acurado; ou tão bobo e louco quanto qualquer anime de robôs-samurais gigantes. Você escolhe. Você manda. Tamu-ra é como você quiser que seja, e ninguém pode contrariá-lo. Nem mesmo este livro.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

GLOSSÁRIO

Akamono. Matéria vermelha. Qualquer material de origem akumushi.

Akumushi. Seres-inseto aberrantes, os demônios da Tormenta. Responsáveis pela destruição de Tamu-ra.

Bakemono. Seres humanoides de diversas raças, selvagens e agressivos, que habitam Tamu-ra.

Bushintau. Religião/filosofia que busca harmonizar as relações entre mortais e espíritos.

Chacras. Seis pontos do corpo que canalizam energia cósmica. Uma vez abertos, tornam possível a execução de jutsus.

-chan: diminutivo afetuoso usado junto ao nome: Erika-chan seria algo como "Eriquinha". É mais usado por meninas, ou por adultos para tratar meninas ou crianças.

Dai'zenshi. Casta nobre. Membros da aristocracia imperial, capazes de traçar sua origem familiar até a Era Kotoba.

Daimyo. Senhor feudal. No passado, governavam feudos e províncias antes da Grande Unificação.

Gaijin. Estrangeiro. Normalmente nativos do Reinado de Arton, mas também qualquer pessoa não nativa de Tamu-ra.

Hanyô. Ou meio-youkai, raça de seres mágicos com ascendência sobrenatural.

Henge. Raça de animais inteligentes capazes de mudar para uma forma bípede híbrida.

Izakaya. Bar, taverna.

Jutsus. Magias. Numerosos efeitos sobrenaturais realizados através da energia fornecida pelos chacras.

Kaijin. Raça de homens-monstros deformados pela corrupção da Tormenta.

Kaiju. Monstros gigantescos que atacam Tamu-ra.

Kumi. Bando yakuza.

-kun. Júnior, senhor. Sufixo respeitoso usado junto ao nome, para referir a um membro de casta inferior.

Lin-Wu. O Deus Dragão, a divindade principal de Tamu-ra.

Mantras. Palavras mágicas necessárias para executar jutsus.

Mashin. Raça de construtos vivos forjados para servir ao Império.

Nai'nin. Párias. Humanos e outros seres inteligentes não reconhecidos como cidadãos do Império.

Nakama. Companheiro, colega aventureiro em uma equipe sentai. Todo membro do sentai tem obrigações de honra com seus nakama.

Nezumi. Raça de homens-rato selvagens e violentos.

Ofuda. Pedaço de papel capaz de armazenar poder mágico e executar um jutsu.

Oni. Demônio. Normalmente, criatura de tipo youkai com Honra 5 ou menos.

Oyabun. Chefão mafioso. Líder de uma família yakuza.

Ryokan. Estalagem, hospedaria.

Ryuujin. Raça de meio-dragões abençoados por Lin-Wu.

-sama. Honorável, digníssimo. Sufixo respeitoso usado junto ao nome, para referir-se a membros de casta superior. Shimin e nai'nin adicionam *-sama* ao nome de membros da casta nobre dai'zenshi, enquanto estes usam o termo apenas para referir-se ao Imperador e aos deuses.

-san. Senhor(a). Sufixo respeitoso usado junto ao nome, para referir-se a membros da mesma casta. Comum entre amigos, colegas e nakama.

Selos. Gestos manuais necessários para executar jutsus.

Sensei. Mestre, professor ou doutor.

Sentai. Equipe, esquadrão ou força-tarefa. Oficialmente, sentai são pequenos grupos designados pelo Império para missões específicas — mas aventureiros independentes ou clandestinos também podem integrar um sentai.

Shimin. Casta trabalhadora. Qualquer cidadão do Império que não pertence à nobreza.

Shiryou. Morto-vivo. Criatura do tipo youkai com valor de Constituição nulo. Podem ser inteligentes ou sem mente (Inteligência também nula).

Sora. Pós-vida. Mundo planar governado por Lin-Wu, onde as almas dos falecidos permanecem até sua reencarnação.

Tamu-ra. Ilha próxima à costa nordeste do continente de Arton, também incluindo todas as ilhas menores circunvizinhas.

Tamuraniano. Ou "tamuriano", nativo de Tamu-ra.

Tenshi. Anjo. Normalmente, criatura de tipo youkai com Honra 16 ou mais.

Vanara. Raça de homens-macaco extremamente inteligentes.

Xogum. Ditador militar. No passado, disputas de poder entre os xoguns levaram Tamu-ra a guerras numerosas e sangrentas.

Youkai. Espírito. Inclui criaturas como os oni, shiryou, tenshi e outras.

Yuurei. Fantasma. Morto-vivo (shiryou) incorpóreo.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CAPÍTULO UM

CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

Este capítulo traz as regras básicas para a construção de personagens jogadores — como determinar suas habilidades básicas, raças, classes e características gerais.

Para completar seu personagem você também precisará consultar os capítulos **Perícias & Talentos**, **Equipamento** e **Jutsus**. A página 17 traz um resumo do processo de construção de personagem.

HABILIDADES BÁSICAS

Todo personagem tem seis números que indicam suas habilidades básicas: Força (For), Destreza (Des), Constituição (Con), Inteligência (Int), Sabedoria (Sab) e Carisma (Car). Existe ainda uma sétima habilidade especial, a Honra (Hon).

Esses números afetam praticamente tudo que você fizer durante o jogo. Eles operam numa escala de 1 (terrível) a 20 (extraordinário) ou mais. A média humana é 10.

O valor de uma habilidade determina o seu **modificador de habilidade**, de acordo com a tabela ao lado. O modificador é o número que você soma ou subtrai de uma jogada de dado quando seu personagem tenta fazer algo ligado àquela habilidade. Por exemplo, você usará o modificador de Força para atingir um alvo com um ataque corpo-a-corpo. Modificadores também são aplicados a coisas que não dependem de rolar dados — seu modificador de Constituição é aplicado a seus pontos de vida.

Um modificador positivo é chamado de **bônus**, enquanto um modificador negativo é uma **penalidade**.

MODIFICADORES DE HABILIDADE

Valor	Modificador
1	–5
2–3	–4
4-5	–3
6-7	–2
8-9	–1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
a cada +2 no valor	+1 no modificador

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Força

A Força mede seu poder muscular, sua força física. O modificador de Força é aplicado nas rolagens de ataque corpo-a-corpo; dano de ataques corpo-a-corpo ou com armas de arremesso; testes de Atletismo, e testes de Força para levantar peso, quebrar objetos e atos similares.

Destreza

A Destreza mede agilidade, reflexos, equilíbrio e coordenação motora. O modificador de Destreza é aplicado nas rolagens de ataque à distância; classe de armadura; testes de Reflexos, e testes de Acrobacia, Cavalgar, Iniciativa, Furtividade e Ladinagem.

Constituição

A saúde e vigor físico do herói são representados pela Constituição. Seu modificador é aplicado a seus pontos de vida iniciais e por nível; testes de Fortitude, e testes de Constituição para prender o fôlego, manter-se correndo e atos similares. Se o seu modificador de Constituição muda, seus pontos de vida aumentam ou diminuem de acordo.

Inteligência

A capacidade de raciocinar e resolver problemas é medida pela Inteligência. Você usa seu modificador de Inteligência para determinar seu número de perícias treinadas, e aplica o modificador de Inteligência a testes de Conhecimento, Identificar Magia e Ofício.

Sabedoria

A Sabedoria representa a percepção e força de vontade, além de bom senso, intuição e sentidos. Enquanto a Inteligência determina sua capacidade de aprendizado e raciocínio, a Sabedoria diz como você percebe o mundo e a si mesmo. Um monge isolado no Monastério Eterno pode ter alta Sab e baixa Int — e um wu-jen poderoso, mas desatento, teria alta Int e baixa Sab. O modificador de Sabedoria é aplicado a testes de Vontade e a testes de Cura, Intuição, Percepção e Sobrevivência.

Carisma

Carisma mede sua força de personalidade, magnetismo pessoal, charme, simpatia, capacidade de persuasão e beleza física. Seu modificador de Carisma será aplicado em testes de Adestrar Animais, Atuação, Diplomacia, Enganação, Intimidação e Obter Informação; qualquer teste envolvendo influenciar outras pessoas ou criaturas.

Honra

Honra é uma medida de sua honestidade, coragem, compaixão, cortesia, integridade, etiqueta, dignidade e virtude. Seu valor de Honra determina sua posição social, algumas classes que pode escolher, coisas que pode fazer, poderes que afetam você, e numerosas outras habilidades.

Geração de Habilidades

Para gerar os valores de habilidade de seu personagem, role 4d6. Descarte o dado mais baixo e some os outros três. Anote e repita até obter sete números. Esta rolagem resulta em valores entre 3 e 18 (média 12-13), um pouco acima da média para pessoas comuns.

Após obter seus sete números, escolha qual associar a cada habilidade — esta escolha depende do tipo de aventureiro que você quer ser. Leia adiante sobre raças e classes para saber quais habilidades são mais importantes.

Caso o total de seus modificadores não some pelo menos +4, ou você não tenha pelo menos um valor 14 ou mais, você pode rolar todas as habilidades outra vez.

Geração por Pontos

Em vez de rolar, você pode comprar suas habilidades com pontos. Neste caso, você possui 24 pontos para gastar, conforme a tabela abaixo.

Valor de Habilidade	Custo
8	–2 pontos
9	–1 ponto
10	0 ponto
11	1 ponto
12	2 pontos
13	3 pontos
14	4 pontos
15	6 pontos
16	8 pontos
17	11 pontos
18	14 pontos

Este método permite maior controle por parte dos jogadores e evita personagens desequilibrados — ninguém no grupo será favorecido ou prejudicado. Também permite construir personagens sem a presença do mestre.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Raças

Império de Jade é sobre uma terra de fantasia, espada e magia. Tamu-ra é governada por seres humanos, mas eles não são os únicos seres inteligentes, nem formam as únicas culturas existentes. Outras criaturas, como meio-dragões, meio-demônios e homens-macacos, povoam estas terras.

Além dos humanos, sete outras raças são apresentadas neste capítulo. Um personagem de Império de Jade pode pertencer a qualquer delas. Esta é uma das escolhas mais importantes que você fará ao construir seu aventureiro.

Além de uma raça, você também deve adotar uma classe, de preferência escolhendo ambas ao mesmo tempo. Classes são explicadas mais à frente. Qualquer raça pode ser combinada com qualquer classe, mas certas combinações funcionam melhor. O ligeiro e feroz nezumi será um bom ninja, bushi ou kensei, mas dificilmente um bom wu-jen. Um vanara, pelo contrário, será um excelente wu-jen, shugenja ou shinkan, mas não um bom samurai. Entretanto, você ainda pode jogar com um nezumi wu-jen ou um vanara samurai, se quiser. Escolhas extravagantes fazem parte da diversão e nenhuma combinação é proibida.

Cada raça tem sua própria cultura e personalidade. Ryuujin são nobres e elegantes, hanyô são caóticos e hiperativos, mashin são leais e honrados e assim por diante. Aspectos típicos de cada raça aparecem mais adiante, mas são apenas as normas gerais para aquele povo. Membros individuais podem pensar e agir de formas diferentes — nada impede a existência de um ryuujin desleixado, um hanyô calmo ou um mashin rabugento, embora tais indivíduos sejam vistos com estranheza. Cada jogador decide como seu personagem vai se comportar.

Ajustes de Habilidades

Logo após rolar suas habilidades (veja a página anterior), o próximo passo é escolher uma raça. Todas as raças oferecem ajustes de habilidades, então fique atento a quais você deseja aumentar ou reduzir.

Até aqui seus valores de habilidades são números entre 3 e 18. No entanto, após ajustes raciais, estes valores podem acabar abaixo ou acima disso. Por exemplo, se você decide que seu personagem com Força 18 será um kaijin, então o ajuste racial dos kaijin (Força +4) elevará sua Força até 22. Da mesma forma, caso seu personagem com Destreza 7 seja um ryuujin, o ajuste racial (Destreza –2) fará com que ele termine com uma terrível Destreza 5.

Por exemplo, o aventureiro Toshiro será um ryuujin. Conforme explicado adiante, ryuujin recebem +4 em Sabedoria, +2 em Força e –2 em Destreza. Sabedoria é habilidade importante para certas classes guerreiras e conjuradoras, como samurai, monge, shugenja e shinkan. Força é valiosa para qualquer lutador: bushi, kensei, monge, samurai e onimusha são opções atraentes. Por outro lado, sua Destreza será baixa. Destreza é importante para monges, ninjas e yakuza — e embora um meio-dragão possa pertencer a qualquer classe, estas não seriam boas escolhas para Toshiro. Ele decide, então, ser samurai.

Toshiro escolhe um de seus valores de habilidade para colocar em Força, optando por um 16. Sua Força final será 18, o que oferece um ótimo modificador de +4. Sabedoria também é importante para samurais, então ele coloca ali um 15 — que, somado ao bônus racial, acaba em 19.

No entanto, se colocar seu número mais baixo (um 9) em Destreza, seu valor final será 7, significando um severo modificador –2. Ele prefere colocar um 12 em Destreza, que no final ficará 10, sem nenhum bônus ou penalidade.

Estas escolhas tornam um aventureiro mais eficaz, mas não são obrigatórias. Por exemplo, Toshiro poderia de fato ter Destreza 7, o que resultaria em um samurai de reflexos muito lentos (ou digno demais para se esquivar). Felizmente isso pode ser compensado com uma boa armadura.

Ajustes de Habilidades

- **Humano:** +2 em duas habilidades
- **Hanyô:** Car +4, Int +2, Sab –2
- **Henge:** Des +4, Sab +2, For –2
- **Kaijin:** For +4, Con +2, Car –2, Hon –1
- **Mashin:** +2 em duas habilidades, Hon +1
- **Nezumi:** Con +4, Des +2, Int –2, Hon –2
- **Ryuujin:** Sab +4, For +2, Des –2, Hon +2
- **Vanara:** Int +4, Sab +2, Con –2, Hon +1

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

HUMANOS 人間

Como no Reinado de Arton, em Tamu-ra os humanos são soberanos, a raça eleita. Como no Reinado, são variados em tudo que é possível, capazes de trilhar todos os caminhos existentes — e desbravar outros mais. Ainda assim, os humanos do Império conseguem ser tão diferentes que quase poderiam ser considerados outra raça. Às vezes, são.

Personalidade. Humanos são famosos por sua variedade e individualidade, distintos em tudo que é possível. Também é assim em Tamu-ra. Aqui, no entanto, diferem dos povos do Reinado em alguns pontos marcantes.

O humano típico de Tamu-ra é reservado, introspectivo. Ouve mais do que fala, não divide seus pensamentos e sentimentos pessoais sem uma boa razão. Procura ser sempre cortês, educado, civilizado — seja por humildade sincera, seja para mostrar superioridade.

Enquanto os humanos do Reinado são famosos (e temidos) por sua ambição, em Tamu-ra o mesmo vale para sua *persistência* — essa palavra praticamente define o Império de Jade. Tamuranianos acreditam em perseverar, esforçar-se, erguer-se após cair. Quando têm um objetivo, suportam qualquer provação para alcançá-lo. São detalhistas, focados, até obsessivos, buscando a perfeição em tudo que fazem.

Para este povo orgulhoso, digno, a vergonha é algo difícil de tolerar. Viver em desonra é considerado o pior dos castigos. Sua cultura admite medidas extremas (como amputar partes do corpo, ou até mesmo o suicídio ritual) como último recurso para fugir à vergonha.

Descrição Física. Tamuranianos são, em média, mais baixos que os humanos do Reinado. A pele apresenta um tom amarelado característico, variando do muito claro ao quase moreno. Os olhos são negros e estreitos, quase fendas, embora alguns os apresentem muito grandes e em cores exóticas. O cabelo é tipicamente liso e preto, mas também existe em variantes coloridas e desconcertantes. Exceto por estes detalhes, tamuranianos mudam tanto em aparência quanto qualquer humano.

A indumentária local mais comum é o quimono, tipo de roupão amarrado à cintura com uma faixa. Podem ser muito simples, práticos, feitos de algodão ou linho; ou ricos e elaborados, em seda puríssima, dignos de vestir imperadores. Amarrá-lo e ajustá-lo requer uma prática raramente encontrada em outros povos.

Relações. Antes da Tormenta, os tamuranianos eram muito mais reclusos, pouco à vontade com outras raças e povos, até mesmo humanos de outras terras. Hoje, após a ajuda que receberam do Reinado em seu momento de penúria, sua atitude com estrangeiros é mais positiva. Mesmo o mais preconceituoso e xenófobo cidadão do Império sempre tratará forasteiros com a devida cortesia (ser rude perante um *gaijin* é considerado vergonhoso). Ainda, por terem orgulho de suas tradições, tamuranianos sentem-se muito satisfeitos quando um estrangeiro tenta aprender algo sobre sua cultura ou idioma.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

O povo de Tamu-ra aprecia e admira os mashin, por representarem o auge de sua arte e ciência; os ryuujin, que acreditam descender do próprio deus-dragão; e os vanara, por sua sabedoria lendária. Podem ser, no entanto, relutantes com os hanyô, henge, kaijin e nezumi.

Honra. No Império de Jade, a honra é considerada mais importante que a vida. Ainda assim, nenhuma outra raça pode alcançar extremos de honra tão opostos. Humanos podem mostrar honra extraordinária, ser donos de bondade, dignidade e coragem igualadas apenas por seres celestiais; ou podem ser monstros rastejantes, capazes de qualquer mentira, crueldade ou vergonha.

Terras dos Humanos. Devastada pela Tormenta, Tamu-ra talvez nunca volte a ser como antes. Outros povos poderiam esmorecer, abandonar o lugar arrasado para sempre — mas não *este* povo, habituado a enfrentar o fim e então reconstruir, recomeçar. Entre terremotos, maremotos e vulcões ativos, não foi a primeira vez que a ilha viu grande destruição. E ainda que a Tormenta não se compare a qualquer destes desastres naturais, ainda que a contaminação e corrupção da terra sejam extremas, isso apenas fortalece a determinação do povo em restaurar o Império.

No passado, as comunidades humanas de Tamu-ra não diferiam muito daquelas no Reinado: um castelo cercado de comércios variados e fazendas mais afastadas. Hoje, raríssimas estruturas originais sobreviveram ao apocalipse, mas ruínas de alguns palácios têm sido encontradas (não falta trabalho a aventureiros para expulsar monstros que ali estejam) e restauradas.

Antes mais montanhosa, agora desértica, a ilha não oferece vasto território para grandes fazendas ou criações de gado. As poucas terras adequadas são quase inteiramente reservadas ao cultivo de arroz e criação de porcos, base da alimentação local. Pelos mesmos motivos, a pesca é atividade econômica importantíssima.

Religião. Embora os povos humanos sejam variados em suas devoções, tamuranianos não reconhecem um grande Panteão de divindades maiores, como o Reinado. Aqui, sabe-se não existir ninguém superior ao grande Lin-Wu, aquele que lhes trouxe a honra — sendo a honra maior que tudo. Outros, acreditando que o Deus Dragão não governa sem ajuda, prestam homenagem plena à sua Família Celestial. Outros ainda preferem honrar o Bushintau, os espíritos da natureza que habitam todas as coisas.

Nomes. Tamuranianos têm nomes formados tipicamente por três ou quatro sílabas, entre as seguintes: A, I, U, E, O, KA, KI, KU, KE, KO, SA, SHI, SU, SE, SO, TA, CHI, TSU, TE, TO, NA, NI, NU, NE, NO, HA, HI, FU, HE, HO, MA, MI, MU, ME, MO, YA, YU, YO, RA, RI, RU, RE, RO, WA. Muitos nomes femininos terminam em MI ou KO. Apenas membros da nobreza têm sobrenomes. **Exemplos:** Akira, Daichi, Daiki, Daisuke, Hachiro, Hideaki, Hiruma, Isamu, Kenji, Makoto, Masaru, Osamu, Soijiro, Susumu, Takashi (masculinos); Akemi, Erika, Haruka, Hitomi, Kaori, Karina, Kasumi, Keiko, Megumi, Nanako, Naomi, Yoko (femininos).

Aventuras. Na reconquista de Tamu-ra, não faltam perigo e aventura — mesmo o camponês criador de cabras pode acabar forçado a pegar em armas para defender-se de goblins. Muitos deixam de lado uma vida normal simplesmente porque o Império precisa de heróis. Outros, para conquistar honra ou recuperá-la após caírem em desgraça. Outros ainda desafiam as regras desta sociedade tão rígida, traçando seus próprios destinos, buscando suas próprias maneiras de alcançar grandes objetivos.

Tamuranianos sabem ser persistentes. Quando decidem percorrer um caminho, seguem até o fim. Quando adotam uma ciência, arte ou profissão, não descansam até alcançar sua excelência — e seguem praticando, melhor e melhor, por toda a vida. Isso também acontece entre os aventureiros. Um monge tentará ser o *melhor* monge, um samurai tentará ser o *melhor* samurai, e assim por diante. Por isso, humanos de Tamu-ra quase nunca abandonam uma classe para adotar outra.

Habilidades de Raça

- **+2 em duas habilidades à escolha do jogador.**
- **2 perícias treinadas extras.** Estas perícias não precisam ser escolhidas entre suas perícias de classe (no entanto, tornar-se treinado em uma perícia de outra classe é uma violação de honra leve).
- **2 talentos extras.** O personagem ainda precisa preencher os pré-requisitos do talento.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

HANYÔ 半妖

Dragões. Celestiais. Abissais. Vampiros. Fadas. Como o resto de Arton, Tamu-ra é habitada — ou visitada — por incontáveis seres mágicos, conhecidos coletivamente como *youkai*. Sejam bondosos ou malignos, por amor ou violência, muitos deles consumam relações com humanos. O resultado é o nascimento de pessoas trazendo no sangue uma herança sobrenatural. Realizam façanhas assombrosas. Manifestam poderes místicos, que podem ser vistos como miraculosos ou malditos. Eles são os *hanyô*, ou meio-youkai.

Nem sempre um hanyô é descendente direto de um youkai — isso é raro, na verdade. A ancestralidade sobrenatural costuma ser distante, só manifestando-se após gerações. Ainda, há aqueles que nem mesmo têm um ser fantástico na família; sua linhagem pode ter sido afetada por algum fenômeno mágico, ou mesmo uma maldição.

Personalidade. Hanyô são criaturas de pura energia, literal e figurativamente falando. Como se tivessem algum excesso de carga mística em seus corpos, são seres hiperativos, frenéticos, apressados, sem a menor calma ou paciência. Quando um meio-youkai quer algo, quer agora. Quando tem algo a fazer, considere feito. Não deixa para amanhã o que já deveria ter sido feito ontem. Infelizmente, a pressa é inimiga da perfeição — e o povo de Tamu-ra busca a perfeição em cada ato, considerando a afobação dos hanyô muito inconveniente.

Hanyô podem ser geniosos, irascíveis, de temperamento explosivo. Qualquer pequena provocação é pretexto para uma briga. Ao mesmo tempo, o som de boa música (ou nem tão boa) ou o aroma de boa comida (ou nem tão boa) já basta para explodirem em alegria, convidando-se para qualquer celebração. Ou, se não houver, começando uma. Meio-youkai aproveitam a vida o quanto podem, em mordidas grandes e suculentas.

Descrição Física. Meio-youkai parecem humanos à primeira vista, mas todos trazem algum traço exótico que os diferencia. Olhos ferais, orelhas pontiagudas, cabeleira imensa como juba, unhas longas como garras, pele manchada, pequenos chifres, presas, crista, cauda — sempre algo exagerado, assombroso, impossível de ocorrer em pessoas normais. De fato, humanos nascidos com alguma peculiaridade física (especialmente cabelos cromáticos) podem ser considerados hanyô, mesmo que não o sejam.

No modo de vestir, hanyô não parecem dispostos a esconder que são seres mágicos. Preferem quimonos extravagantes, mantos coloridos, capas e chapéus espalhafatosos — de preferência vários de cada, uns por cima dos outros. Misturam peças de formas quase ofensivas a qualquer tamuraniano com o menor senso estético. Ou, pelo contrário, exibem uma nudez parcial (ou quase total!) capaz de constranger até os mais libertinos dançarinos, atores e gueixas.

Relações. Talvez a inquietude racial dos hanyô fosse aceita sem tantos problemas em outras terras. Mas não em Tamu-ra, onde cultiva-se a paciência, elegância e moderação. Aqui, os hanyô são considerados crianças irresponsáveis, bárbaros ignorantes — ou, quando seus poderes são conhecidos, como demônios perigosos.

No entanto, meio-youkai não chegam a ser caçados como os kaijin, nem detestados como os nezumi. Os tamuranianos temem enfurecer seu ancestral sobrenatural, seja ele quem for. Por isso, tratam os hanyô com tanto respeito quanto possível. Alguns até acabam gostando deles, aprendendo a apreciar seu entusiasmo, sua alegria de viver.

Os próprios hanyô não se influenciam por aparência ou raça. Com suas constantes mudanças de humor, podem amar ou odiar qualquer um a qualquer hora. Mas é verdade que os "sempre certinhos" ryuujin podem irritá-los bastante.

Honra. Para criaturas de caos e irreverência, o cultivo da honra não é tarefa fácil. Mesmo os mais bondosos têm dificuldade em seguir regras de conduta. Então, muitos nem tentam — quase todos em Tamu-ra os consideram incivilizados e loucos, de qualquer forma. Mas uns poucos aceitam o desafio de seguir um caminho honrado.

Terras dos Hanyô. Meio-youkai são mais comuns e numerosos do que se pensa, mas seu desprezo por leis e normas sociais torna quase impossível formarem grandes comunidades. Quase todos vivem entre os humanos, quando aceitos; ou levam vidas errantes, acampando de tempos em tempos, procurando aventura e diversão.

Religião. Poucos hanyô têm disciplina e seriedade para louvar Lin-Wu — pelo menos, não o bastante para merecerem poderes divinos em troca. Mas, por sua ancestralidade, alguns encontram afinidade com a Família Celestial e o Bushintau; estas religiões quase sem regras são atraentes para eles.

Nomes. Meio-youkai recebem nomes tamuranianos padrão, mas é comum que decidam mudá-los para qualquer coisa que acharem mais adequado. Esse novo nome, por vezes, tem ligação com sua classe de personagem, ou com a peculiaridade física que diferencia o hanyô. **Exemplos:** Alma Azul, Caçador, Crina de Fogo, Demônio Ninja, Garras da Morte, Leão Negro, Mask Master, Shuriken, Wu-Jen Supremo.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Aventuras. Apressados em tudo, radiantes de audácia e rebeldia, transbordando energia mágica, nenhum hanyô poderia ter uma vida normal mesmo que quisesse — e quase nenhum quer! Paz e quietude não são para eles. Uma existência intensa, violenta e divertida é o que mais anseiam. Assim que descobrem-se capazes (ou antes disso), procuram fazer parte de um sentai.

Sem muita surpresa, a maioria dos hanyô aventureiros torna-se wu-jen. Estes conjuradores rebeldes, que não seguem regras e vivem à margem da sociedade, parecem feitos sob medida para os meio-youkai e sua herança mágica.

Sujeitos a explosões súbitas de empolgação ou raiva, hanyô também abraçam carreiras marciais. Alguns conseguem ser kensei, dominando as armas mais exóticas e mirabolantes. Outros, sem necessidade de lutar limpo, acabam ninjas e yakuza. Quase nenhum será monge, samurai, shugenja ou shinkan.

O hanyô é considerado "em perigo" quando está ferido (metade ou menos de seus PV totais) ou em qualquer condição que reduz sua classe de armadura (agarrado, atordoado, cego, desprevenido, indefeso, inconsciente, lento, paralisado e assim por diante), mas apenas durante combates e outras cenas de ameaça real.

Habilidades de Raça

• **+4 Carisma, +2 Inteligência, –2 Sabedoria.** Hanyô são puro entusiasmo e esperteza, mas sem um pingo de bom senso!

• **Arcano.** +4 em testes de Identificar Magia. A natureza mágica dos hanyô faz com que entendam melhor o funcionamento das energias cósmicas.

• **Brincar com os Sentimentos.** Todo hanyô tem o chacra das emoções aberto em grau básico; ele soma seu bônus de Carisma ao total de pontos de magia e ao seu limite, e pode aprender e executar jutsus básicos de Carisma. Eles também aprendem um jutsu básico de Carisma à sua escolha.

• **Espírito Livre.** Hanyo recebem +4 em testes contra efeitos que restringem seu movimento, como manobras de agarrar, armadilhas, redes, jutsus como *estrepes invisíveis*, *paralisia*, *onda de frio* e similares.

• **Poder Salvador.** Um hanyô pode recorrer à sua ancestralidade mística para salvar-se de algum apuro com uma façanha surpreendente e espetacular. Caso esteja em perigo, o meio-youkai pode executar jutsus ou usar outros poderes com custo em PM por –1 ponto de magia (mínimo 1 PM).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com